

ÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
64
MAGAZINE
MC
Nº 42
425 Ptas
2,55 €
Edición española
8 414090 102780 00042
Oso parece, pájaro es
BANJO TOOIE
¿Rare o Miyamoto? La respuesta, en nuestra review de 8 páginas.
POKéMON ORO Y PLATA
¡La mejor versión para el mejor juego para GB!
GAME BOY ADVANCE
¡TODO SOBRE LOS JUEGOS DE GAME BOY ADVANCE!
GUÍAS: POKéMON ORO Y PLATA • MICKEY'S SPEEDWAY USA • POKéMON PUZZLE LEAGUE



Número 42 30 de junio
2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: n64@mcediciones.es

Director edición española:
Sergio Arteaga

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Diseño Gráfico:
Esther Artero y Celia Minguez

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Xavi Sancho
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora Comercial: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 96 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

MC



Uno de los pasatiempos más populares en la corte del rey Braulio eran los torneos de risas. El jurado, de costumbre compuesto por nobles caballeros en edad de merecer, premiaba la carcajada más alegre, franca y vivaz. Los participantes eran habitualmente doncellas casaderas que esperaban, si no ganar, al menos caer en gracia a algún miembro del jurado. Como corría la especie de que muchos de los caballeros eran príncipes de incógnito en busca de princesa, los días previos al torneo el aire se llenaba de suspiros... y risotadas fingidas.

Los niños se lo pasaban en grande mientras sus hermanas, vecinas ¡o incluso madres! reían y reían a pesar del hambre, del frío y del dolor de muelas. Por descontado, las únicas carcajadas alegres, francas y vivaces eran las que proferían estos zagales cuando escuchaban aquellas otras simuladas, tanto más torpes y ridículas cuanto mayor era su pretensión por sonar espontáneas.

Eran días aquellos tan grotescamente alegres que los ancianos —como siempre, los más sabios— se encerraban en sus casuchas para velar en algún rincón silencioso el último rescoldo de la dignidad familiar.

Pues bien, las revistas sobre el mundo Nintendo somos un poco como esas doncellas desesperadas. Reímos por no llorar. La Nintendo 64 es una consola moribunda (sin software que llevarse a la boca, se muere de inanición) y, a nivel internacional, las distintas revistas se están especializando en Game Boy para sobrevivir. Confían aguantar hasta la llegada de Game Cube y pocas se atreven a gritar: ¡Nintendo, por qué nos has abandonado! En vez de eso, ¡venga a reír todas! Y aquí no ha pasado nada.




PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 42 30 de junio de 2001

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

6 **ACTUALIDAD NINTENDO**
Te ponemos al corriente de lo que ha pasado este mes en el mundo Nintendo.

8 **CUENTA ATRÁS**
Sobreexcita tus sentidos con los futuros lanzamientos:





9 **INDIANA JONES**
Indy sigue buscando alguien que quiera ampararlo...



10 **STADIUM ORO/PLATA**
Pokébatallas en N64 con sabor a metal preciado.



11 **ANIMAL FOREST**
El juego más raro de todos los tiempos.



64 ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 30

30 **BANJO-TOOIE**

¡Por fin! Tras meses esperando, ya está aquí la tan esperada secuela de *Banjo-Kazooie* y nosotros lo celebramos con una review del tamaño de un oso polar.



SECCIONES

29 **HISTORIA DEL ARTE**
¿Cuánto piensas esperar para completar tu colección M64?

72 **CUENTA, CUENTA**
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.

76 **DIRECTORIO**
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 **SUSCRIPCIÓN**
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 **EL MES QUE VIENE**
Un avance de los contenidos del próximo número.



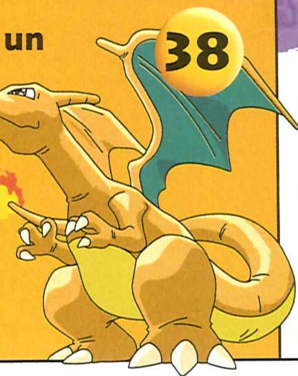
Últimas noticias sobre Game Boy Advance, Pokémon y GBC y reviews de Pokémon Oro y Plata, Toy Story Racer y Dukes of Hazzard.



64 AL RESCATE

Desde la página 38

38 **CÓMO...** convertirse en un maestro en **POKéMON ORO Y PLATA (1ª PARTE)**



SUMARIO



Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.
Desde la página 12

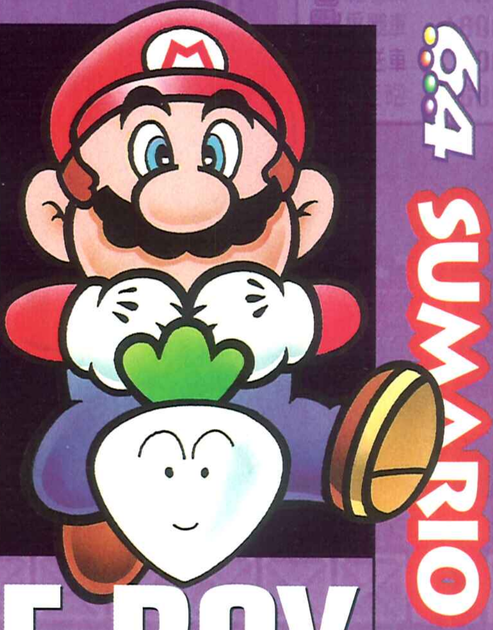
VISIÓN DE FUTURO



DR MARIO 64
La mejor receta contra el aburrimiento. 10



AIDYN CHRONICLES
¡Más detalles sobre el sorprendente RPG de THQ! 12



64 AL RESCATE
Desde la página 38

CÓMO... encajarlo todo en
POKéMON PUZZLE LEAGUE (2ª PARTE) 48

CÓMO... llegar siempre el primero en
MICKEY'S SPEEDWAY USA 56

AL RESCATE Trucos para *los diez mejores títulos para N64.* 62

GAME ON Supérate a ti mismo con nuestros retos 64

SOY EL MEJOR Envíanos tus récordes y entra en nuestro "hall of fame" 66

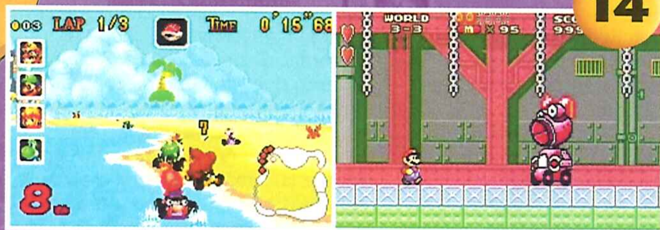
EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS 68

TRUCOS DE LOS LECTORES 69



Visita la consulta del DOCTOR VAINILLA 71

GAME BOY ADVANCE
14



Es de Nintendo, es simplemente fabulosa y cabe en un bolsillo. Y mira qué juegos...

POKéMON ORO Y PLATA
22

La auténtica secuela de *Rojo* y *Azul* viene cargada con 100 Pokémon nuevos y montones de sorpresas. Descúbrelas todas en nuestra completísima review.





Lo que se cuece en la Industria

Nintendo se prepara para el E3.

Después del ajetreo del lanzamiento en Japón de la Game Boy Advance, parece que Nintendo le ha tomado el gusto a esto de tratar con la prensa y este mes ha sido de lo más movido, dejando tras de sí un montón de información sobre su nueva consola de próxima generación.

Por un lado, se han concretado un poco más las fechas para el lanzamiento de GameCube, sufriendo éstas un pequeño retraso sobre las previstas. De esta forma, la GCN aterrizará en Japón en septiembre, dos meses antes que en EE.UU. Los europeos tendremos que esperar un poco más, hasta la primavera de 2002. Los motivos que ha dado Nintendo para explicar el retraso es que quieren ofrecer el mejor producto.

Por otro lado, la inminente celebración del E3 trae de bólido a desarrolladores y distribuidores, los cuales ultiman los preparativos para mostrar sus productos en la feria. Sin duda, todos los fans de Nintendo esperan mucho del E3, pues será el primer lugar en el que se verá software de GameCube desde la presentación de la consola. De momento, lo único que Nintendo ha confirmado es que aprovechará el evento para presentar la segunda parte de su beat 'em up *Super Smash Bros*, pero estamos convencidos de que la compañía guarda muchas sorpresas más. Lo que no está tan claro aún es si el único software para GameCube que se mostrará será de Nintendo. La política de secretismo y de exigencia de calidad a la que la compañía de Yamauchi somete a sus "third parties" (editores independientes de Nintendo pero que publican software para sus consolas) puede provocar una limitada presencia de sus productos. Por el momento, THQ y Konami, entre otros, han declarado que sus proyectos para GCN no tendrán presencia en el E3. Aun así, esto no significa que, a última hora, Nintendo decida dar licencia a los productos cuyo desarrollo se encuentra más avanzado.

Donde sí podremos ver software de GameCube en cantidad será en el show que Nintendo está preparando para principios de septiembre y que tendrá lugar en el Reino Unido. La compañía ha respondido a la negativa a participar en el ECTS (el equivalente europeo al E3) con la organización de este evento exclusivo de Nintendo, a la manera del Spaceworld de Tokio. Teniendo en cuenta la gran cantidad de juegos que hay en desarrollo (incluido una posible nueva aventura de Sonic para GameCube), el show será todo un deleite.

Por último, la guerra de consolas de nueva generación calentará motores en el E3, puesto que representantes de las tres compañías en disputa por el primer puesto (Microsoft, Sony y Nintendo) protagonizarán un careo el día quince de mayo en el cual se hablará sobre el futuro de la industria del videojuego en general. Ya podemos sentir la tensión...



El próximo 16 de mayo descubriremos el aspecto de la nueva entrega de **Smash Bros** *para GCN.*

LOS MÁS VENDIDOS

1. BANJO-TOOIE
2. THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
3. MARIO TENNIS
4. POKéMON STADIUM
5. MARIO PARTY 2
6. POKéMON SNAP
7. DONKEY KONG 64
8. N64 PIKACHU
9. NBA PRO '99
10. SUPER SMASH BROS

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

La ardilla incomprendida

Conker's Bad Fur Day, *un fracaso de ventas en EE.UU.*

Los americanos han escrito un nuevo episodio en la odisea de *Conker's Bad Fur Day*. Después de su más que largo desarrollo, su cambio de aspecto y su provocativo contenido, la traviesa ardillita se ha visto relegada a los últimos puestos de la lista de ventas de juegos para N64.

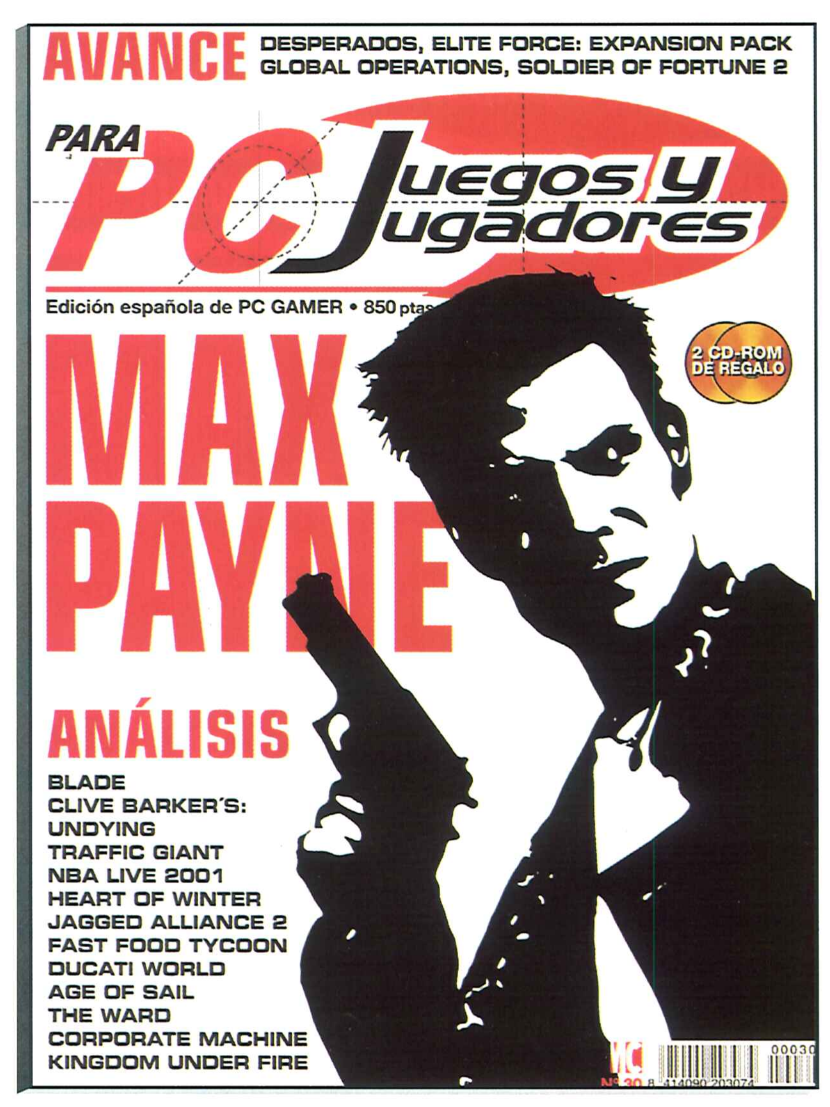
Y no es que no haya sido bien recibida por los usuarios americanos. El problema es que Nintendo América, consciente —y acaso partícipe— del puritanismo que caracteriza a amplias capas de la sociedad estadounidense, ha decidido enfocar el producto exclusivamente a mayores de 17 años, impidiendo a toda costa el contacto de los menores con cualquier tipo de publicidad, marketing o incluso reviews del juego. Y claro, como los usuarios adultos de N64 (único blanco de la campaña de lanzamiento de *Conker's*) son poco numerosos, el resultado ha sido una amarga paradoja: en EE.UU. les sobran los cartuchos mientras que en nuestro país (donde seguro tendría la acogida que se merece) la ardilla ni siquiera asomará la cola.

Confiemos en que Nintendo América haya aprendido la lección, especialmente ahora que la compañía ha hablado sobre un posible lanzamiento en ese país (y, quizá, en el resto del mundo) de *Animal Forest*, la nueva ocurrencia de Miyamoto de la cual tienes una preview unas páginas más adelante.

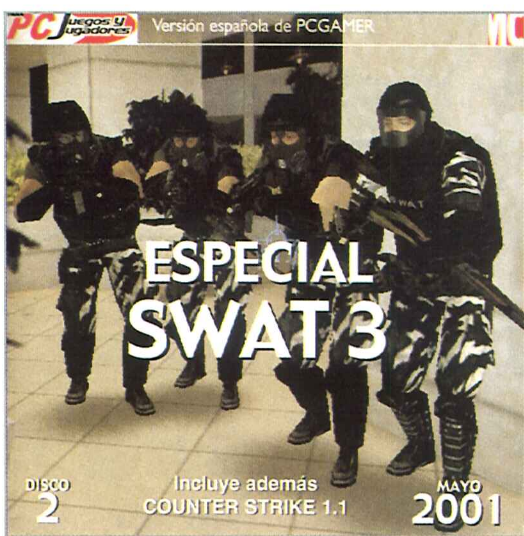


ADVERTENCIA:

ESTA REVISTA PROVOCA ADICCIÓN







DE REGALO 1 CD CON LAS DEMOS MÁS ACTUALES
Y 1 CD DE EXTRAS DE SWAT 3 Y CON COUNTER STRIKE 1.1

DOSIS RECOMENDADA: 1 AL MES

EN CASO DE DUDA, CONSULTA A TU SUMINISTRADOR HABITUAL

¡La edición española de la revista de juegos para PC más vendida del mundo!



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

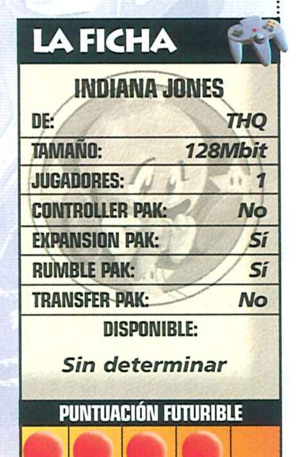
P & R



¿Aparecerá el juego en Europa?
Efectivamente. THQ ha previsto su lanzamiento (así como el de Aidyn Chronicles) para mediados de mayo. Al menos tenemos el consuelo de que la copia PAL existe…

¿Y cuál de los dos juegos es mejor?
Ambos juegos son muy tranquilos, pero Indy ofrece mayor diversidad. Nuestro mal afeitado aventurero explora los hielos del ártico, las junglas más calurosas y polvorientas catacumbas, mientras que el Alaron de Aidyn no se mueve de su bosque medieval.

¿Y logra crear una atmósfera?
Gracias a Factor 5, podemos asegurar que el sonido te sorprenderá. Por desgracia, no se ha podido grabar la verdadera voz de Harrison Ford, pero los voces son igualmente buenas.



LA FICHA

INDIANA JONES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



◁ El botón B, sensible al contexto, causa su efecto.

◁ La forma de correr de Indy no nos convence.

△ Este tío no parece nada amistoso. ¿Será el gran enemigo de Indy?

◁ Gracias a la mira estilo Zelda, no tendrás problemas para abatir a tus enemigos.

Indiana Jones and the Infernal Machine

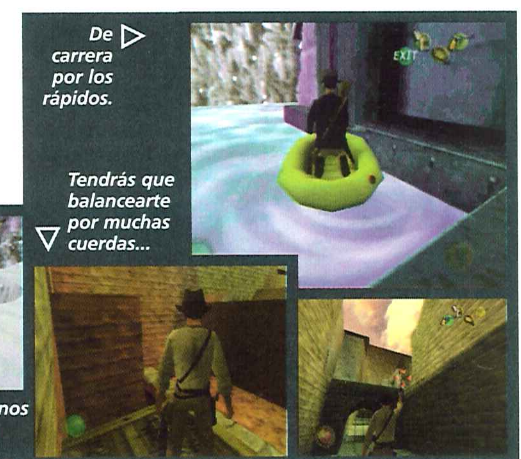
Doctor, ¿está usted ahí?

THQ se está portando de maravilla con nosotros. Hemos de agradecerle que nos haya enviado una copia casi terminada de esta curiosa mezcla de *Tomb Raider* y *Legend of Zelda* de la cual hemos extraído las capturas que acompañan a este texto. Más, teniendo en cuenta que el título aún no cuenta con un distribuidor en nuestro país.

Una vez revisada dicha copia, podemos anunciar que esta aventura de Indy toma forma de manera convincente. Los puzzles recuerdan más de lo que esperábamos a los de Lara Croft –hay que empujar muchos bloques y disparar contra animales rabiosos–, pero se juega con un magnífico sistema de control similar al de *Zelda* y los niveles también son bellos. Además, convertirse en Indiana por un rato es toda una experiencia.



△ Factor 5 ha creado unos maravillosos efectos climáticos.



De carrera por los rápidos. ▷

Tendrás que balancearte por muchas cuerdas… ▽

Pokémon Stadium Oro/Plata

En Australia ya lo están disfrutando.

Tan sólo imagínatelo: una poképartida de primera con la nueva hornada de las criaturas de bolsillo más famosas del mundo entero y con la calidad gráfica que sólo uno de los mejores desarrolladores del planeta es capaz de ofrecer.

Pokémon Stadium O/P está a la vuelta de la esquina aunque, paradójicamente, también está en las antípodas. Lo que queremos decir es que ya hay una versión PAL del juego a la venta, pero tan sólo en el paraíso de los canguros. Ya lo sabes, si quieres ser el primero en gozar de la nueva entrega de pokémanía, no te va a quedar más remedio que dar media vuelta al mundo y aterrizar en Australia.

La existencia de esta copia nos permite presentarte las primeras capturas con mensajes en un alfabeto inteligible (aunque estén en inglés). Ahora que ya no tenemos que andar consultando el diccionario nipón, hemos descubierto nuevas cosas. *Stadium* no ofrece muchas sorpresas (aparte del modo "My Room", en el que compites por unos ítems que, más adelante, puedes ver y disfrutar). Material para incondicionales.



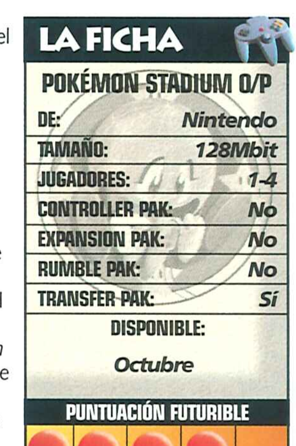
▷ *Preciosa Pokéball...*

▽ *¡No saques la lengua!*

△ *Están todos los Pokémon...*

△ *El castillo del Líder Gim. ha recibido una mano de pintura desde la última vez.*

La versión actualizada del subjuego Corre, Rattata, Corre del original. ▷



LA FICHA

POKÉMON STADIUM O/P	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Octubre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

¿Qué nos dices de los subjuegos?
Evidentemente, habrá muchísimos, y más divertidos que en la entrega anterior. Por ejemplo, uno que probará tus reflejos y en el que tendrás que saltar justo en el medio para aplastar fruta, y otras cosas por el estilo.

¿Y el mejor de todos?
Sin lugar a dudas, uno de air-hockey en el que sale el inefable Mr. Mime.



¿Vale la pena comprárselo?
Sólo si eres un pokémaníaco de pro. Aquellos que jamás hayan probado un juego de Pokémon podrán prescindir de él perfectamente.

Animal Forest

La fiera de mi niña.

△ *No, no se trata de Doraemon.*

△ *No lo abandones. Él nunca lo haría.*

Vamos a tener que apuntarnos a algún curso acelerado de japonés. ▷

Vaya, una merendola en el campo. ▷

Ya hace tiempo que seguimos la pista al proyecto de "mascota" de Shigeru, sobre todo desde que el genio nipón aseguró que el mundo alucinaría ante sus posibilidades. Es uno de esos pocos títulos con final abierto en los que puedes decidir a cada momento cómo quieres continuar jugando la partida.

De este modo, tu estado de humor afectará a lo que veas, y el plan de Shigeru Miyamoto pretende que el juego se convierta en un punto de reunión para que la familia charle un rato. En pocas palabras, tu elección personal de estilo de vida afectará a lo que te suceda en el juego. Si eres una persona esmerada, podrás trabajar, pero si te muestras frívolo vivirás a salto de mata. Y si te pareces a nosotros, te pegarás media vida en una de las casas, dale que te pego con los juegos para NES.

Lo cierto es que esta pequeña maravilla nos tiene la mar de intrigados y no paramos de desear que una copia definitiva llegue a la redacción.

LA FICHA

ANIMAL FOREST	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	N/D
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Parece un juego para niños.
Es normal que lo pienses, pero lo cierto es que el abanico de opciones es tan amplio que puede llegar a resultar imprescindible para toda la familia, desde el mocoso que no ha visto un mando en su vida, hasta el joven papá viciado de la consola.

¿Juegos de NES? ¿De verdad?
Puedes jugar a uno en cada casa, y hemos visto clásicos como Donkey Kong y Balloon Fight, juegos que por sí solos ya nos hubieran enganchado ipso facto.

¿Estamos en los albores de una nueva era de los videojuegos?
Puede que sí. Los mundos envolventes con una libertad de elección casi total encabezan nuestra lista de preferencias, y la tecnología casi permite alcanzar estas cotas de calidad. En cuanto nos hagamos con una copia de importación hablaremos con conocimiento de causa.



64 VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

DR. MARIO 64 — 10
Mucho menos peligroso que su colega el Vainilla.

AYDIN CHONICLES — 12
Nuevos detalles de la reválida de Zelda por parte de THQ.

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¿No te fastidia? ¡Y nosotros!



El primer jugador gana y consigue tres estrellas. ¡Buen trabajo!

El modo "flash": hay que acabar con los virus que arrojan destellos.

El modo Historia presenta extraños personajes de madera.

A máxima velocidad, los ojos se te saldrán de las órbitas.

Parece sencillo, pero crea mucha adicción.

El argumento de Dr Mario es muy dulzón. Pero recuerda que está pensado para los niños.

DR M

pase al consultorio



LA FICHA

DR MARIO 64

DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Hace un par de meses, Nintendo dio una gran sorpresa cuando declaró que quería recuperar uno de sus puzzles clásicos de la época de la SNES. Y este mero hecho bastaría para demostrar la siguiente tesis: *nunca* se sabe de qué pueden ser capaces.

Mario ha encontrado un trabajo como médico para ocupar su tiempo libre y se entrega a la lucha contra los virus. Naturalmente, esta lucha consiste en dirigir la caída de unos bloques coloreados: las pastillas. Cada pastilla se divide en dos colores: si formas una serie de cuatro medias pastillas y virus de color

GRÁFICOS

Dr Mario *tiene la intención de mantenerse en un estilo retro.*

Si no llegaste a conocer el original, date por enterado de que *Dr. Mario* es un puzzle a la manera de *Tetris*. Aunque cueste creerlo, idénticos, desaparecerán todos a la vez: gérmenes y pastillas. Cuando acabes con todos los virus de un determinado color, desaparecerá la



△ ¿Un puzzle para cuatro personas? Qué encanto.

▽ Hallarás muchos modos ocultos.

△ Que no te engañen los gráficos estilo SNES: la velocidad del juego tiene la clave.

▽ Wario es tan malo como siempre.

△ El multijugador es frenético.

ARIO 64

representación del mismo color en el círculo que se encuentra a la izquierda de la pantalla. Así de sencillo pero, al mismo tiempo, efectivo. Tal y como muestran las capturas de pantalla que acompañan a este texto, este juego apenas difiere del que conocimos en sus versiones para NES, SNES y Game Boy. Pero, si tienes la vista aguda, habrás detectado un temporizador que servirá –imaginamos– para pruebas contrarreloj. Un buen detalle.

También dispondrás de una área de juego más extensa, con mayor aprovechamiento del espacio, especialmente práctica si pensamos en la principal adición del juego: multijugador para cuatro. Dentro de la tradición establecida por *Bust-A-Move*, en el momento en que desaparezca una serie de bloques, éstos irán a parar a la pantalla del enemigo. El problema principal del multijugador de *Bust-A-Move 3 DX* para la N64 consistía en que, para manejarse cómodamente con el multijugador, se necesitaba un televisor enorme. Aun entonces, el juego se resentía de la baja resolución. Pero *Dr Mario* te pone las cosas más fáciles, porque juegas con bloques estilo *Tetris*, y no con gráficos más complejos como los de *Bust-A-Move*.

El juego está siendo desarrollado por los novatos chicos de Newcom, de quienes sabemos muy pocas cosas salvo que, *tal vez*, se trate de uno de los dos nuevos equipos de desarrollo encabezados por Nintendo América. Otra novedad nos la depara el coste: el precio de venta al público en los EE.UU. es de 29,95 $ (aproximadamente 5.600 pesetas). Parece deberse –que nosotros sepamos– a los mínimos recursos de desarrollo que ha empleado Newcom para convertir el antiguo código SNES a la era de los 64 bits. Este bajo precio es bueno y lógico, y tal vez apunte a una serie de reapariciones de clásicos mínimamente adaptados a los tiempos modernos. Aún no sabemos el precio que tendrá en nuestro país, pero nos apostaríamos la oreja derecha de nuestro dire a que no será mucho más elevado.

TECNOLOGÍA ***Lleva un temporizador que servirá –imaginamos– para pruebas contrarreloj.***

Otra peculiaridad del desarrollo es la inclusión de algunos personajes nuevos de Nintendo: la desternillante obesidad de Wario aparecerá al lado de algunos de sus nuevos compañeros. Ésa es toda la novedad que veremos en los gráficos, porque *Dr. Mario* tiene la intención de mantenerse en un estilo retro. Con todo, siempre gusta el retorno a una época más inocente, en la que un personaje amistoso se dedicaba a arrojar píldoras alegremente y los padres no enviaban cartas de protesta.

CONTINUARÁ Seguiremos atentos el posible lanzamiento de este juego en nuestro país.

¡PROBAMOS EL ESPERADÍSIMO RPG DE H2O!

VISIÓN DE FUTURO 64



Vigila con quién peleas.

Cook es un amigo de confianza y siempre te da consejos.

Tu hogar es extenso y puedes explorarlo.

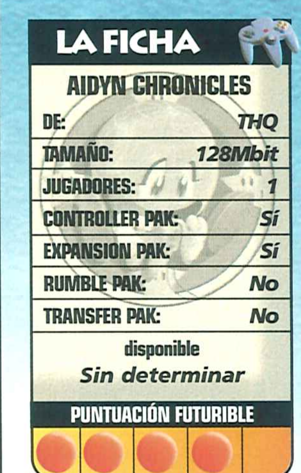
La mujer de esta casa te cura las heridas.

Busca ítems y enemigos por los senderos.

El paisaje está abarrotado de caseríos y personas.

AIDYN CHRONICLES THE FIRST MAGE

brujos en las costas



LA FICHA	
AIDYN CHRONICLES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
disponible	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Envuelto por la incertidumbre que rodea a su lanzamiento, ha llegado, por fin a la redacción, una copia de *Aidyn Chronicles*... y parece que se trata del RPG tradicional que todos esperábamos.

Aidyn confía a tus cuidados a un joven huérfano, muy temerario, llamado Alaron, que trata de desentrañar los misterios de la provincia de Gwernia y su entorno. Maldito y acosado por sueños monstruosos desde que tuviera un desagradable encuentro con unos duendes en el curso de una misión caritativa, Alaron tiene que reunir una cuadrilla de héroes y viajar por el mundo en búsqueda de una cura.

Comentemos las primeras impresiones. Tenemos muy claro que, después de haber pasado muchas horas con *Aidyn*, apenas hemos arañado la superficie. No conocemos ningún otro videojuego que pueda competir en volumen con esta creación de H2O: se trata de un juego *muy* extenso. Hemos pasado la mayor parte del día tan sólo con el castillo donde vive el héroe, merodeando por fortificaciones y bibliotecas, charlando con guardias y magos, mientras decidíamos a quién llevarnos a la misión. Y al trepar a lo más elevado de las fortificaciones y contemplar Gwernia, comprendimos cuán grande es el mundo. Playas de arena, bosques escalofriantes y montañas gigantescas se prolongan hasta los confines del horizonte... y los puedes explorar.

DURABILIDAD *Las posibilidades de personalización dan juego para muchísimo tiempo.*

Hemos hallado un gran número de sorpresas en esta versión casi completa de *Aidyn*. Así, por ejemplo, tomemos el elemento Noche y Día y los diversos efectos que produce en tu misión. No sólo afecta a la apariencia del entorno,

△ La villa de Gwernia es pacífica.

△ No puedes moverte sin el mapa.

▽ Las tortuosas estructuras del castillo nos han fascinado... aunque a veces se alargan mucho.

△ El Príncipe no parece satisfecho de tu "escapada". Mejor que vayas pensando las excusas...

▽ Tardarás varias horas en explorar sólo el castillo.

◁ Al dormir y soñar, ves visiones. Y tienes que saber interpretarlas.

△ Gracias a Dios, una brújula.

△ Casi en casa. Qué maravilloso paisaje.

△ Es guapa, ¿verdad? Pero no se la presentes a tus padres.

LES

sino también a los personajes mismos. Cada uno de los personajes tiene uno o dos "aspectos" –Lunar y Solar– y su comportamiento y actuación se ven influidos por el día y la noche.

Este ejemplo de complicación es muy ilustrativo del funcionamiento de *Aidyn Chronicles* y se refleja en la gran cantidad de pantallas de menú y texto que aparecen al pulsar Start. Si te gusta entretenerte con estadísticas, atributos y equipamiento, no quedarás decepcionado. Puedes personalizar todos los niveles de los personajes mediante la distribución de puntos de experiencia de combate entre sus diversas habilidades. La diversidad de poderes físicos y mágicos a los que puedes acceder es asombrosa.

Si dejamos aparte los defectos que siempre suelen aparecer en las versiones incompletas del código, como los bordes recortados y el modelado de personajes poco refinado, *Aidyn* ha causado en nosotros una gran impresión. El argumento cautiva, los combates plantean retos serios y no faltan características nuevas e innovadoras que mantienen en todo momento la frescura y el interés. Sería una auténtica lástima que ningún distribuidor se decidiese por publicar este gran título en nuestro país. Nosotros seguimos a la espera de recibir una copia final, momento en el cual os confirmaremos si nuestras enormes expectativas se ven cumplidas.

CONTINUARÁ El próximo mes seguiremos hablando de *Aidyn*...



ANUNCIANDO LA GBA

En Europa todavía no hemos podido ver la campaña publicitaria de la GBA, pero en Japón ya llevan tiempo bombardeando con ella. De los cuatro títulos de Nintendo que han acompañado al lanzamiento de la consola, tres de ellos han contado con su propio anuncio en televisión (tan sólo *Napoleon* se ha quedado atrás). Los anuncios están dirigidos a los más jóvenes de la casa, si exceptuamos *F-Zero: Maximum Velocity*, en el que aparece un adolescente un pelín histérico. En la campaña, Nintendo hace hincapié en la posibilidad de jugar a cuatro bandas con un solo cartucho, factor que puede resultar decisivo en el volumen de ventas.

¿Te gusta, verdad? Imagina que pudieras tenerla ahora mismo entre tus manos...

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

GAME BOY

Aviso importante: el mundo de las consolas portátiles va a tambalearse muy pronto.



La Game Boy Advance va a revolucionar el concepto de videoconsola. Así de sencillo y contundente. Aparte de ser lo más avanzado (con diferencia) que se ha visto jamás en el apartado de las portátiles, servirá de mando opcional para la Gamecube. Las posibilidades creativas, pues, de esta maravilla son prácticamente inimaginables.

Sin embargo, hasta que se produzca el lanzamiento de su compañera en forma de cubo de próxima generación, la GBA te ofrecerá entretenimiento con la calidad de la SNES en una máquina que cabe en la palma de una mano. Podrás jugar en el autobús, en la calle, en el metro, tumbado en la cama… Prepárate para disfrutar.

¡YA LLEGAN!

Los mejores juegos que se preparan para GBA.

KONAMI

Los gigantes japoneses del entretenimiento sorprenderán al mundo con una nueva entrega de la vampírica saga de plataformas *Castlevania*, llamado *Circle of the Moon*. También piensan atacar con el RPG futbolero, *J-League Pocket*, basado en *ISS 2000*, y con un juego de golf de primera línea, *Golf Master*.



△ J-League, *la fuente de inspiración de ISS. Eso sí es calidad.*

△ *Golf Master es un juego muy completo.*

NAMCO

Justo antes del cierre de la revista nos enteramos de que Namco, universalmente conocidos por la famosa saga de carreras *Ridge Racer*, acaban de anunciar que contaban con una nueva versión de su tradicional plataformas *Klonoa* para la GBA. Su aspecto es maravilloso y seguro que le pondrá las cosas muy difíciles a *Rayman GBA*.





△ *Escenas de vídeo estáticas, pero espectaculares.*

Diversión plataformera para Game Boy Advance. ▷



PANTALLA GENIAL

La controversia se cebó con la GBA cuando se anunció que no incorporaría una luz tras la pantalla, pero al menos podemos afirmar que la imagen será muy buena. Los cerebritos de Nintendo se lo han montado a las mil maravillas para embutir una pantalla de cristal líquido de 40'8 mm x 61'2 mm en la parte frontal de la máquina con un aumento de la resolución de un 66% que alcanza los 240x160 píxeles. Algunos juegos tienen mejor pinta que otros vistos en la SNES o incluso en la PlayStation, ya que el pequeño ingenio es capaz de plasmar en pantalla hasta 32.000 colores.



HUDSON

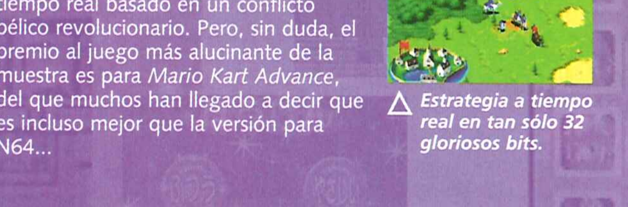
Ya tienen preparada la nueva entrega de *Bomberman Story*, y sólo por eso ya deberíamos estarles eternamente agradecidos. Gracias a su capacidad para cuatro jugadores, quizá suponga el regreso a las formas clásicas que tanta falta le estaba haciendo.

NINTENDO

Si pasas de página verás muchas más novedades, pero aquí deberás conformarte con un pequeño resumen. *Tactics Ogre* atacará por el flanco de los simuladores bélicos con tintes de RPG, mientras que *Magical Vacation* inaugurará un nuevo tipo de género: el RPG de acción cooperativa tipo "comunicación". *Fire Emblem: Maiden of the Dark* es un refrito del clásico juego de rol *Secret of Mana*, y *Napoleon* es un juego de estrategia a tiempo real basado en un conflicto bélico revolucionario. Pero, sin duda, el premio al juego más alucinante de la muestra es para *Mario Kart Advance*, del que muchos han llegado a decir que es incluso mejor que la versión para N64...







△ *Estrategia a tiempo real en tan sólo 32 gloriosos bits.*

ADVANCE



◁ Earthworm Jim *funcionará a la perfección con unos cuantos retoques.*



¿Quién dijo que los días gloriosos de Yoshi ya habían pasado? Nos gustaría saber para qué van a servir los botones laterales. ▷

CLÁSICOS DE SNES

Para regocijo de muchos, la GBA ofrecerá la oportunidad de jugar con viejos clásicos de la época de la SNES. El director de planificación de Nintendo, Satoru Iwata, confirmó hace poco que *Yoshi's Story, Yoshi's Island, Super Mario Bros 3* y *Super Mario World 3* entran en sus planes más inmediatos, y Capcom ha anunciado que Final Fight, *Breath of Fire* y *Street Fighter II* (véase pág. 20), también engrosarán la lista. Y, por supuesto, tenemos en clásico *Metroid*, aunque, de momento, no se nos ocurre ni imaginarnos lo mucho que íbamos a babear si se pudiera enlazar con la más que posible versión de dicho juego para Gamecube.





△ Heart of Darkness, *otro clásico inmortal que vivirá una segunda juventud.*

GO! GO!





Lo cierto es que los cartuchos de la GB quedan fatal.

Si pulsas L o R podrás ensanchar o estrechar la pantalla de la GBC a tu antojo. No está nada mal.

COMPATIBLE CON GB

Uno de los puntos a favor de la Advance es que ofrece la oportunidad de utilizar tanto juegos nuevos como títulos para la Game Boy tradicional. Vale que los cartuchos sobresalen de forma muy poco estética, pero a cambio podrás jugar con tus títulos favoritos en el formato de pantalla de la GBA. Bastará con pulsar L para que el juego se estire hacia los laterales hasta encajar a la perfección en la nueva pantalla. Lo malo es que también han anunciado que algunos títulos no funcionarán (véase pág. 20).

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY





Tecnológicamente hablando, esto es lo más parecido al estelar juego original para SNES que vas a encontrar y, además, emplea el Mode 7, una técnica de gráficos en dos dimensiones diseñada para lograr un efecto 3D. *F-Zero: Maximum Velocity* sigue recurriendo a un enfoque desde arriba y hacia la línea del horizonte, y combina una conducción excelente con una velocidad de vértigo, si bien en esta ocasión puedes invitar a tres colegas con un solo cartucho. Eso sí, si cada amigo dispone de su propio cartucho, podréis competir en más circuitos. A pesar de ambientarse 25 años después del *F-Zero* para SNES, el juego sigue la tradición de su ancestro: deberás recoger turbos, enzarzarte en trifulcas, pasarte de rosca y salir dando trompos, o bien parar en las rayas de potencia para recargar energía. ¡Una pasada!

¡VELOCIDAD!

Lo único que no se aprecia en estas capturas es la increíble velocidad que despliega esta maravilla. La velocidad siempre ha sido la punta del iceberg de *F-Zero*, pero es que en esta ocasión es el no va más. Es la entrega más veloz hasta la fecha, un juego de carreras que fascinará incluso a los más puristas aficionados al género. En la redacción ya somos adictos irremisibles.



MARIO ADVANCE

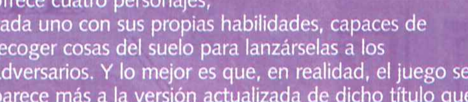


El modo multijugador es súper adictivo.

¿QUIÉN?

Lo mejor de *Doki Doki Panic* es que podías cambiar entre cuatro personajes. En *Mario Advance* puedes utilizar un Mario todoterreno, un Luigi con doble salto, una Peach capaz de flotar en el aire o al inefable Toad cabeza de champiñón. Es más, puedes organizar una frenética competición con tres amigos más.

Los chicos de Nintendo han decidido rescatar del olvido al *Super Mario Bros 2* de la NES para, a partir de unos brillantes retoques, revivirlo en la nueva era de las consolas. Basado en el plataformas que sólo apareció en Japón, *Doki Doki Panic*, Mario Advance es un juego de plataformas en dos dimensiones versátil como pocos que ofrece cuatro personajes, cada uno con sus propias habilidades, capaces de recoger cosas del suelo para lanzárselas a los adversarios. Y lo mejor es que, en realidad, el juego se parece más a la versión actualizada de dicho título que se incluyó en el *Super Mario All-Stars*. Se incluyen muchas más novedades, como enemigos descomunales o frutas de tamaño gigantesco, por lo que incluso los más veteranos disfrutarán con esta pequeña maravilla. Un auténtico buque insignia para la nueva consola.







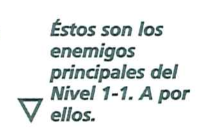
Los cuatro personajes cuentan con habilidades únicas. ¡La elección depende de ti!

MARIO ADVANCE: NIVEL 1

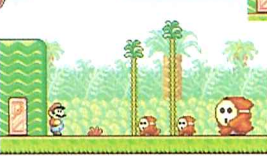
No te pierdas los primeros minutos de uno de los juegos más esperados para Game Boy Advance. El 22 de junio serás tú quien lo juegue...



El nivel se inicia cuando Mario cae por una serie de plataformas de nubes, recién estrenadas en la GBA.



Éstos son los enemigos principales del Nivel 1-1. A por ellos.



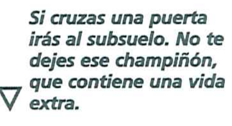
Recoge la hortaliza más grande que veas por el suelo y lánzasela a la cabeza.

Puedes transportar los vegetales durante un buen rato. Así aprenderán esos cabezones.



Los bloques POW darán un buen susto a todos los enemigos que vayan por el suelo.

Si cruzas una puerta irás al subsuelo. No te dejes ese champiñón, que contiene una vida extra.







CHUCHU ROCKET!

Este título, original para Dreamcast, es el primer juego de Sega para una consola "rival", una historia frenética donde las haya. Se trata de llevar a tus pequeños ChuChu (una especie de ratoncillos) hasta el interior del cohete. Los ChuChu van en línea recta hasta que se la pegan contra una pared, o bien hasta que chocan contra las flechas direccionales que el jugador coloca en el lugar adecuado. Sin embargo, hay gatos por doquier deseando zamparse a los ChuChu, tanto a los que pululan por el escenario como los que han entrado en el cohete. El desarrollo del juego ha corrido a cargo de los creadores de *Sonic*, y cuenta además con más de 2.500 niveles diseñados por los propios jugadores de Dreamcast. Y el colmo es que ofrece modos a tutiplén para todos los gustos, un creador de niveles y diversión a mansalva para mantener enganchados a los mandos incluso a los más recalcitrantes enemigos de los videojuegos.

¡MULTI!

La diversión de verdad empieza cuando enlazas cuatro GBA a la vez para echar una partidita. Puedes meterte en el pellejo de los honorables y tontorrones ratones, o bien intentar poner patas arriba los planes de los demás. *ChuChu* se convirtió en uno de los bastiones de la DC y los usuarios de Game Boy Advance deberíamos estar encantados con la conversión.

Desplaza el cursor para colocar las flechas. Parece fácil, pero también muy adictivo.

RAYMAN ADVANCE

El orejudo héroe plataformero de Ubi Soft ha protagonizado algunas de las mejores aventuras consoleras que se han visto hasta la fecha. Desde sus orígenes en la ya lejana Atari Jaguar, hasta su paso por Game Boy Color, PlayStation y Saturn, se ha hecho con un nombre en el género gracias a lo colorido y surrealista de su apuesta plataformera. En el curioso perfil del cuerpo de Rayman radica gran parte de su atractivo, ya que puede lanzar sus puños, flotar gracias a sus orejas giratorias, agarrarse a los aros que penden del cielo y muchas otras cosas. La versión para GBA contará con un modo para dos jugadores de "capturar la bandera" y más de 60 niveles. Si la nueva entrega es tan divertida como la de N64, estaremos ante un título a tener muy en cuenta.

¿DE QUÉ VA?

Lo típico en un juego de plataformas. Mr Dark ha raptado a los Toons, encargados de dotar de energía al planeta. Rayman es el encargado de liberarlos, para lo que deberá hacer gala de sus dotes acrobáticos en los más variados universos. ¿A que no te lo hubieras imaginado nunca?

CUATRO JUGADORES

Una sonrisa placentera se dibuja en nuestros labios cada vez que pensamos en el potencial de la GBA cuando se enlacen cuatro consolas a la vez. Mediante un cable especial con cuatro terminales, los jugadores podrán competir o cooperar a placer, pero lo mejor de todo es que, en muchos casos, tan sólo hará falta un cartucho. De momento, contaremos seguro con *Mario Advance, F-Zero: Maximum Velocity, Kuru Kuru Kururin, ChuChu Rocket!, Golden Sun*...

Esos jarrones de colores son una novedad de la versión para GBA.

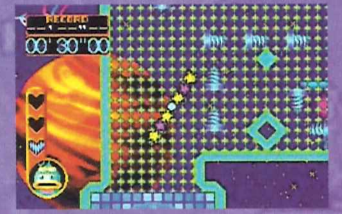
Si te metes dentro, encontrarás un fascinante y multicolor universo de diversión.

Birdo te espera al final de cada nivel. Con un buen porrazo acabarás con él en un santiamén.

ALIMENTACIÓN

La Game Boy Advance sigue funcionando con dos pilas AA normales, pero lo mejor de todo es que la vida útil de las baterías pasa de las diez horas de la GBC a las entre 15 y 20 horas de la nueva máquina. Y eso a pesar de la mayor energía que necesita la pantalla y la calidad del altavoz. Como era de esperar, Nintendo venderá también un cargador de baterías y un adaptador para la corriente a un precio más que aceptable. ¡Genial!

KURU KURU KURURIN



Este puzzle destrozadedos ha sido el encargado de abanderar a la GBA durante mucho tiempo, y no nos extraña lo más mínimo. El personaje es una varita mágica que no para de girar y que tiene que superar niveles repletos de obstáculos hasta dar con la salida. Si topas con los bordes demasiadas veces se acabó la partida. No pienses que es tarea fácil, ya que todo tipo de pistones, muelles, cañones y enormes bolas rodantes se encargarán de hacerte la vida imposible. Lo hemos probado y, al principio, cuesta bastante pillarle el tranquillo, pero demuestra una inventiva tal que al final todo el mundo acaba enganchándose. Además, pueden conectarse hasta cuatro amigos para superar los niveles en el menor tiempo posible.

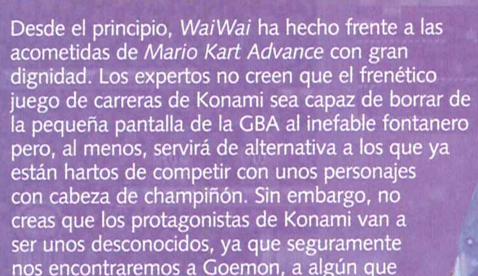
TIRA LAS CARTAS

Elige una carta, la que tú quieras. Al igual que los magos, Nintendo ha dado a conocer algunos detalles de un sensacional escáner de Trading Cards que puede conectarse por la parte superior de la GBA. Una vez conectado, podrás introducir uno de las cartas oficiales de Pokémon y el pequeño ingenio traspasará todo tipo de información a la consola, como sonidos, el estado de evolución y de energía de tu monstruo y cosas por el estilo. No está nada mal.



Este pequeño artilugio sacará el máximo provecho de las Trading Cards de Nintendo.

WAIWAI RACING



Desde el principio, *WaiWai* ha hecho frente a las acometidas de *Mario Kart Advance* con gran dignidad. Los expertos no creen que el frenético juego de carreras de Konami sea capaz de borrar de la pequeña pantalla de la GBA al inefable fontanero pero, al menos, servirá de alternativa a los que ya están hartos de competir con unos personajes con cabeza de champiñón. Sin embargo, no creas que los protagonistas de Konami van a ser unos desconocidos, ya que seguramente nos encontraremos a Goemon, a algún que otro jugador de béisbol de *Jikyuu Powerful Pro Baseball* y al personaje del pulpo del divertido *Parodius*. Tranquilos, que en cuanto le echemos el guante a una copia definitiva de *WaiWai*, os ofreceremos un análisis en exclusiva.

Por fin. Ya está aquí. En Japón pocos son los que no disfrutan ya de la innovación más apabullante que ha sacudido el mundo del entretenimiento portátil desde que a alguien se le ocurrió dibujar espadas, copas y cosas por el estilo acompañadas de unos números en unas tarjetas rectangulares. Hace ya muchos años que Nintendo revolucionó la escena consolera con su máquina portátil y, ahora, ha vuelto a dar en el clavo con todas las de la ley.

Dave Perry, de Shiny Entertainment, metió la pata hasta el fondo hace unos días con unas declaraciones francamente desafortunadas en las que aseguraba que la Game Boy Advance tan sólo supone un "pasito adelante" por lo que se refiere a avances tecnológicos y de jugabilidad, y que no se trata en absoluto de un punto y aparte en el apartado de las consolas de nueva generación. ¡Será bocazas! Si quieres convencerte de que la diversión del futuro tiene botones laterales y estará a la venta en tres colores a cuál más molón, lo único que tienes que hacer es echar un vistazo a estas páginas.

TECNOLOGÍA ***Lo más probable es que no haya diferencias entre la GBA de Europa, Japón y EE.UU.***

GOLDEN SUN





Un RPG de armas tomar con un estilo muy japonés.

Camelot, empresa responsable de *Mario Tennis* y *Mario Golf*, además de la saga de juegos de rol de *Shining Force*, allá por los años de la Sega Mega Drive, trabajan a destajo en *Golden Sun*, un auténtico festival de colores, sonido y gráficos de primera. Parece ser que el juego supondrá un avance en el carácter cooperativo de un RPG gracias al cable de enlace, aunque todavía no hay nada seguro. El enfoque aéreo se combina con un enfoque lateral en las escenas de combates. La historia es típica y tópica: cuatro adolescentes tienen que salvar al mundo de un desastre merced a sus coloridos ataques mágicos. También se rumorea que existirá la posibilidad de enlace con la Gamecube...

GAME BOY WARS ADVANCE



Intelligent Systems continúa con su exitosa saga de juegos de guerra al más puro estilo Nintendo con un simulador multijugador de batallas que tiene una pinta estupenda. Lo malo es que lo más probable es que por estas tierras no lo veamos jamás. *Game Boy Wars Advance* servirá para que cuatro jugadores (con un solo cartucho) puedan utilizar tanques, cañones, aviones, helicópteros y artillería pesada para enzarzarse en sangrientas batallas. La jugabilidad es envolvente a más no poder y la acción, frenética en todo momento. Y todo ello con la típica apuesta por el formato de dibujos animados.

Game Boy Wars *resultará incomprensible para la gran mayoría de los europeos, pero tampoco estaría de más que lo editasen aquí.*



Para mucha gente (auténticos sabios todos ellos), la auténtica importancia de la Game Boy Advance estriba en la posibilidad de enlazarla con la Gamecube. Todo apunta a que se tratará de algo más que de dos máquinas producidas por la misma empresa, por lo que quizá el éxito de la primera vaya inevitablemente unido al de la segunda. ¡Y eso suena genial! Ni que decir tiene que las innovaciones no se acaban aquí. Se ha confirmado, por fin (acompaña lo que sigue de música celestial), que para la mayoría de juegos multijugador tan sólo hará falta utilizar un cartucho. ¿Podías imaginar noticia mejor?

Y ya puedes ir descorchando el cava, porque lo más probable es que no haya diferencia alguna entre las GBA de Europa, Japón y los Estados Unidos, de modo que podrás comprar los títulos de importación que más te gusten y conectarlos directamente a tu máquina. Así de fácil. ¡Alucinante!

Estamos seguros que la Game Boy Advance será lo mejor que se ha inventado desde el reparto de pizzas a domicilio. ¡Y junio está a la vuelta de la esquina!

CAPCOM DISPUESTA A DAR EL GOLPE

Street Fighter II. ¡Qué recuerdos!



Atención, fans de las recreativas de antaño! Capcom ha estado últimamente muy volcada con la Game Boy Advance, como demuestra el hecho de que la compañía haya anunciado el inminente lanzamiento de dos de sus títulos más famosos en versión de bolsillo.

Se trata de *Final Fight* y *Super Street Fighter II Advance*, ambos en su última fase de desarrollo y con un aspecto tan fabuloso como hace diez años. *Super Street Fighter II* fue el último título de la serie que apareció en SNES e introdujo una nueva barra de energía, el "super meter", en la parte inferior de la pantalla, así como cuatro nuevos personajes (Fei-Long, Cammy, Dee-Jay y T Hawk). La versión para GBA está llamada a ser la mejor muestra de la serie de Capcom hasta la fecha y contará con gráficos mejorados y mayor velocidad de frames que su homóloga de los noventa manteniendo, a la vez, la simple pero profunda jugabilidad. Por otro lado, se ha eliminado el sistema de configuración basado en seis botones, aunque esto no afecta mucho al juego.

Sin embargo, si esto no se satisface, quizá lo haga la conversión de uno de los mejores beat 'em up con scroll lateral de todos los tiempos. *Final Fight* te pone en la piel de Guy, un discípulo de Bushin, del musculoso Haggar o del duro de Cody en una misión en la que tu objetivo es recorrer las calles de la ciudad y acabar con hordas de malvados delincuentes usando como armas tus puños y cualquier objeto que encuentres tirado en las aceras y puedas recoger. Por fortuna, Capcom ha corregido los errores que cometió en su día a la hora de realizar la versión para SNES y el cartucho de bolsillo contará con todos los personajes, así como con la fundamental opción para dos jugadores mediante el cable de enlace.

Si te faltaban motivos para hacerte con una Game Boy Advance, aquí tienes dos que consideramos de tanto peso como para borrar de tu mente cualquier duda. Pero aún hay más, porque Capcom ha rescatado aún otro clásico de antaño. De esta forma, la compañía está sometiendo a un lavado de cara que incluye mejores gráficos, nuevos minijuegos y la posibilidad de intercambiar ítems con tus colegas vía cable de enlace, a *Breath of Fire*, una de las mejores series de rol disponibles para SNES.

No hace falta decir que Capcom está demostrando que apoya y mucho a la nueva consola de Nintendo. Con un poco de suerte, en breve podremos ver una versión de *Resident Evil* (sí, aquella que nos prometieron hace tanto...) en Game Boy Advance.

El clásico Final Fight.



¿ALGÚN PROBLEMA?

Este mes nos han llegado algunas noticias un tanto desalentadoras directamente desde Japón. Aparentemente, Nintendo está teniendo algunos problemas con una serie de juegos para GBA, los cuales parecen no acabar de funcionar correctamente en el nuevo hardware.

Por fortuna, el número de títulos que sufren este inconveniente es una minucia comparado con el extenso catálogo de cartuchos disponibles. Además, en la mayoría de los casos, los errores sólo afectan al sonido, sin tener graves consecuencias sobre la jugabilidad. Por otro lado, parece ser que los "cartuchos problemáticos" son, fundamentalmente, juegos que exclusivamente verán la luz en Japón, así que no has de preocuparte por nada. Aun así, Nintendo ha asegurado que cuando la GBA llegue a Europa, cualquier posible problema estará del todo resuelto. En cualquier caso (más vale prevenir), aquí tienes el listado de dichos juegos:

Card Captor Sakura
Densha de Go
Densha de Go 2
Disney's Tarzan
Doraemon – Study Fighter 99 Games
Game of Go
Hamster Paradise 2
Hamster Paradise 3
Koro Koro Kirby
Sakura Taisen GB
Shogi
Tokimeki Memorial Pocket: Culture
Tokimeki Memorial Pocket: Sports
World Soccer GB2



La nueva generación Pokémon

Buenas noticias para los pokéfans. Nintendo ha mostrado siempre un alto interés en expandir la licencia Pokémon a sus consolas de nueva generación y, ahora que la GBA ya ha visto la luz en Japón, ha confirmado que está trabajando en un nuevo título de bolsillo.



El escáner para GBA hará de Trading Card una experiencia totalmente nueva.

El anuncio de dicha entrega estuvo acompañado de la presentación de tres Pokémon inéditos (Luri Luri, Hoeruko y Kakureon) que harán su aparición en esta nueva aventura junto con un flamante entrenador. De entre todos los nuevos Pokémon, el que más expectación causó fue Luri Luri, debido a su parecido con Marill, el Pokémon 183 disponible en las versiones *Oro/Plata*. De todas formas, nos quedamos con las ganas de saber si éste era una forma evolucionada del Pokémon que ya conocíamos.

Por desgracia, este anticipo es sólo un espejismo y tendremos que esperar hasta la quinta entrega de las aventuras cinematográficas de los Pokémon, que se estrenará en Japón en verano, para saber más.

Además de este fabuloso avance, Nintendo aprovechó también la ocasión para presentar el Game Boy Advance Card Scanner, el cual se inserta en la ranura trasera de la GBA y permite escanear Pokémon Trading Cards para intercambiarlas, así como para desbloquear ciertos secretos en algunos juegos.

De momento, es todo lo que hemos podido descubrir, pero no temas, que en cuanto tengamos alguna novedad sobre los juegos Pokémon para GBA, te la haremos saber de inmediato.



Luri Luri
¿Es ésta la evolución del pequeño Marill? Nosotros estamos prácticamente seguros de ello.



Entrenador
Esta chica está llamada a ser la nueva heroína de las aventuras Pokémon en GBA.



Hoeruko
Este Pokémon parece una ballena, ¡y nos encanta su aspecto!



Kakureon
¿Un camaleón? ¿Estaremos ante un nuevo tipo de Pokémon Reptil?

¿TE DA MIEDO LA OSCURIDAD?



El juego estará repleto de puzzles al estilo RE.

Estamos ansiosos por tener en nuestras manos la copia final de Alone in the Dark y, suponemos que, después de ver estas capturas para Game Boy Color (sí, sí, olvídate por un momento de la Advance), tú también lo estarás. Edward Carnby regresa dispuesto a hacérnoslo pasar mal en la nueva entrega de la serie que creó el género de "terror y supervivencia".

La ambientación es la mejor que hemos visto en un cartucho para GBC.

Una vez más, el argumento te pone en la piel de Edward para que resuelvas un nuevo misterio. En esta ocasión, la trama trata sobre el asesinato de uno de tus amigos y tu misión es descubrir quién y por qué acabaron con su vida. Prepárate para una aventura repleta de puzzles, secretos y combates con zombis, los cuales lucen de una forma tan asombrosa que no pararás de pellizcarte para asegurarte de que es un juego de GBC.

Los fondos son de una calidad extrema.

Los fabulosos fondos pre-renderizados, realizados usando 2.000 colores, se salen prácticamente de la pantalla y, además, están animados: árboles que se balancean con el viento, murciélagos que cruzan la pantalla o antorchas que iluminan las mansiones colaboran de forma sustancial en la atmósfera del juego. Y no creas que se ha invertido menos en el aspecto de los personajes, perfectamente acoplados a los entornos.

Si creías que la GBC se había construido para jugar a plataformas y poco más, con *Alone in the Dark* descubrirás que el mundo adulto también tiene un hueco en el bolsillo.





GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.

Pokémon Oro y

Y dijeron que esto sería algo pasajero. "Al final, acabarán por aburrirse", afirmaron los profetas. "Toda esta tontería del Pokémon desaparecerá como pasa con todo."

Bien, han pasado casi dos años desde que las primeras obras maestras de Pokémon monocolor llegaran a Europa y la popularidad del juego sigue siendo tan grande hoy como entonces. En nuestro continente se venden cada semana 250.000 copias de *Pokémon Rojo*, *Azul* y *Amarillo*. Pero a aquellos que todavía son escépticos con respecto al fenómeno les recordamos que Pokémon se mantiene en la posición de ser considerado el efecto más importante de la historia de los videojuegos. Esto se ha visto reforzado con la edición simultánea de dos juegos, los cuales, en sólo seis semanas, han vendido 4 millones de copias en Estados Unidos, lo que les convierte en los cartuchos más buscados en la historia de los juegos para consola. ¿Fenómeno efímero? Creemos que no, la verdad. Finalmente, *Pokémon Oro* y *Plata* han aterrizado en Europa, completamente en castellano, permitiéndote así que te familiarices con algunas de las nuevas estrellas del cotarro, como Pichu, Marill, Togepi, Wooper y otras 95 caras nuevas y simpáticas. Además, no se debe olvidar al superextraño nuevo Pokémon, que sólo será posible descargar en eventos especiales. Sigue leyendo para enterarte de cuál es nuestra opinión sobre el último desembarco Pokémon y descubre si realmente *Oro* y *Plata* merecen toda la atención que están recibiendo...

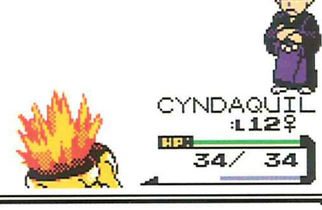
De: Nintendo **Precio:** 7.400 ptas. **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Como siempre, hay un montón de entrenadores en el camino. No te olvides de pelear con ellos, así acumularás puntos de experiencia para ayudar a crecer a tus Pokémon.



Simplemente, observa todo ese color. Oro y son una verdadera maravilla.



Los Monjes Bellsprout son fáciles de derrotar si escoges a Cyndaquil como pokémon inicial.

Plata



DESAPARECIDOS EN COMBATE

Como siempre sucede con los juegos Pokémon, hay unos cuantos monstruos que han sido obviados en una u otra de las dos versiones. En el caso de *Oro* y *Plata*, no obstante, hay algunos que no aparecen en ninguno de los dos. Así, hay un total de 19 Pokémon que no están presentes aquí. Entre ellos, los tres iniciales de *Rojo* y *Azul*, así como sus evoluciones, el Pokémon fósil Kabuto, Kabutops, Omanyte y Omastar, los tres legendarios pájaros y Mewtwo. Si quieres utilizar estos Pokémon en *O/P* deberás descargarlos de las versiones previas o, en el caso de Mew y Celebi, conseguirlos en eventos especiales.

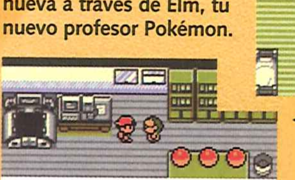
GO! GO!

NUEVO ORDEN MUNDIAL

Oro y *Plata* ofrecen todo un nuevo mundo que explorar y 100 nuevos Pokémon que atrapar. Ahí va una guía práctica de lo más destacado de Johto...

HOGAR, DULCE HOGAR

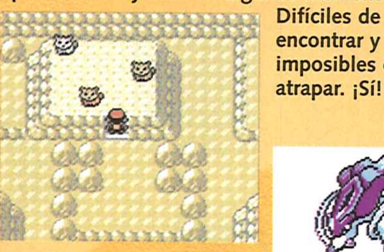
Donde se inicia la aventura, además de tu primera experiencia con Pokémon a todo color. Te encontrarás volviendo atrás para pedirle dinero a tu mamá, ya que ella es quien guarda la pasta. Además, descubrirás información nueva a través de Elm, tu nuevo profesor Pokémon.

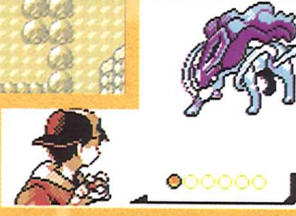


Una vez más, puedes elegir entre los Pokémon agua, fuego y planta.

PERROS CON PEDIGRÍ

Uno de los mayores misterios en *Oro* y *Plata* es el que rodea a estos tres perros, quienes, una vez liberados por ti, vagarán por la isla y aparecerán huyendo en algunos momentos. Difíciles de encontrar y casi imposibles de atrapar. ¡Sí!

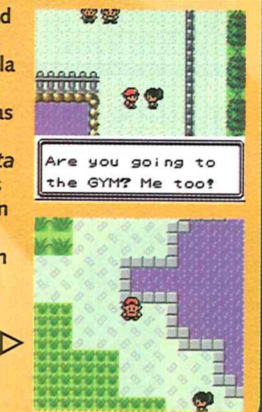




Atrapar a Suicune es una verdadera pesadilla.

NUEVOS MUNDOS

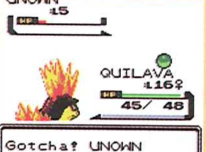
Hay una gran variedad de localizaciones a lo largo del juego. Vale la pena explorarlo todo, aunque, eso sí, en días diferentes. El reloj interno de *Oro* y *Plata* hace que sólo puedas intercambiar Pokémon extraños o entrar en competiciones sólo en algunos momentos.

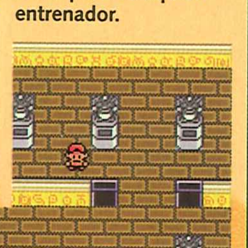


El parque es un lugar genial para pelear y conseguir trucos y consejos.

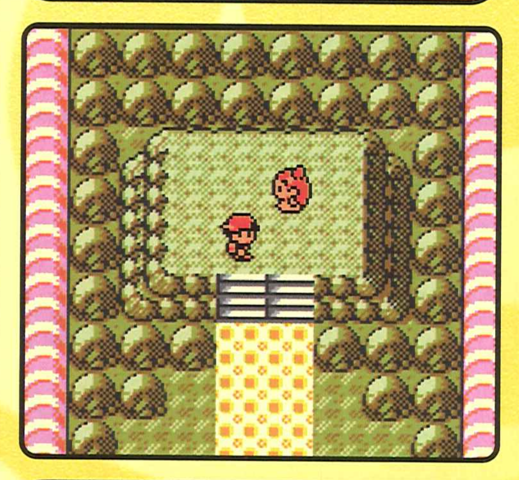
RUINAS MISTERIOSAS

Al poco de iniciar tu aventura te encontrarás en una ruinas antiguas en las que habita Unown, un Pokémon raro y misterioso. Nadie conoce exactamente sus orígenes, así que atraparlo sería un gran honor para cualquier entrenador.





Pronto estarás luchando con Unown.



LA GRAN CIUDAD

Algunas de las ciudades tienen un tamaño considerable. Si creías que Azulona y Fucsia en *Rojo* y *Azul* eran enormes, espera ver algunas de las que hay Johto. Te puedes pasar siglos simplemente hablando y explorando.



Grandes áreas y largas horas de exploración.

SALVADOR DE SLOWPOKE

Estaba cantado que iba a pasar, ¿no? El Team Rocket ha vuelto. La primera vez que te los encuentres descubrirás que han aterrorizado a un pequeño pueblo metiendo todos sus amados Slowpoke en un pozo. Baja allí y sálvalos.



El Team Rocket vuelve a la carga, esta vez cortándole la cola a los Slowpoke.

POKÉGRIPE

Acércate a uno de los gimnasios y descubrirás que la jefa ha desaparecido. Ha salido a cuidar de un Pokémon enfermo, así que deberás encontrar alguna medicina antes de que ella decida pelear contigo. Hay un montón de diversiones como ésta que te mantendrán distraído.



Cura a este Pokémon y conseguirás la quinta medalla.

CAVERNÍCOLAS

A través de toda la isla se encuentran cavernas que explorar, agujeros profundos y oscuros en los que es fácil perderse. En todos ellos hay Pokémon raros que atrapar, grupos de entrenadores experimentados que combatir y rutas hacia áreas secretas.



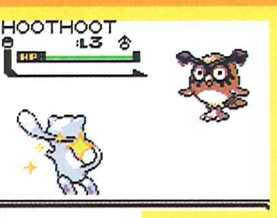
Puede ser difícil orientarse en estas cavernas.

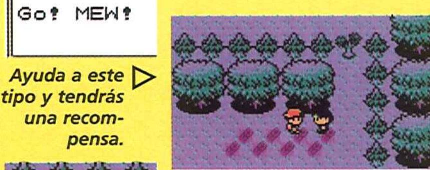
En los edificios hallarás a personajes simpáticos como éste, que te darán siempre buen consejo.

PIKA PRESENTA

De seguro recordarás el podómetro Pokémon Pikachu, una especie de mascota virtual en la que tenías que cuidar de un pequeño Pikachu. Pues bien, si el podómetro monocromo te gustó, te traemos buenas noticias, pues ya está disponible la opción a color. Además, puedes conectarlo con tu Game Boy Color mediante el puerto de infrarrojos y conseguir regalos misteriosos en *Oro* y *Plata* gracias a los watts que tengas almacenados.

NOCHE DE CARGA





Ayuda a este tipo y tendrás una recompensa.

El reloj a tiempo real tiene una influencia decisiva sobre tus experiencias en el juego. No sólo en los eventos que suceden, sino también en el tipo de Pokémon que se puede atrapar. Algunos monstruos, como HootHoot, son nocturnos y, claro, sólo se les puede atrapar de noche. Además, hay gente que acostumbra a irse a dormir más tarde que otros. Estos ofrecen objetos raros, e incluso Pokémon, si te los encuentras. También hay tiendas que sólo abren a ciertas horas y ciertos días, lo que significa que hasta cuando no estás jugando esperarás a que llegue el día en que te puedes gastar tu dinero.

Now, how can I thank you…

Algunos ciudadanos salen de noche y te dan objetos realmente útiles.



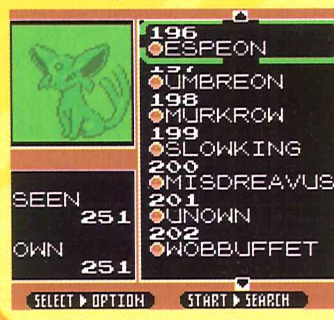
Mantente atento a los Pokémon nocturnos que se encuentran en los bosques. Muchos de ellos son ciertamente poderosos.

ACCESORIOS

Una de las mejores novedades de *Oro* y *Plata* es la variedad de extraños objetos que ofrece.

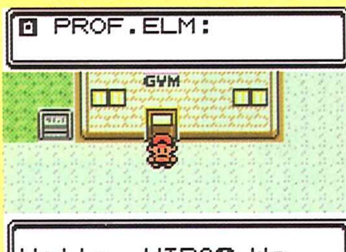
POKÉDEX

Nuevo y mejorado drásticamente, el flamante Dex tiene espacio para 251 Pokémon. Además de tener un aspecto mucho más atractivo que el anterior, éste te da muchísima más información sobre los Pokémon que posees.



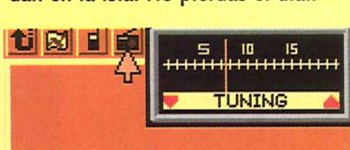
TELÉFONO

Un accesorio esencial para mantenerte en contacto con tu madre y con el profesor Elm, quienes te darán información valiosa. También te advertirá de la llegada de los huevos Pokémon.



RADIO

Éste es fantástico. Puedes acceder a la lotería a través de tu número de identificación, escuchar canciones de Pokémon, cortesía de DJ Ben, y enterarte de todas las competiciones y eventos especiales que sucedan en la isla. No pierdas el dial.



It's me, DJ BEN!
Today's FRIDAY,

MOCHILA

Mucho más avanzada que la anterior, la nueva mochila tiene más bolsillos para ayudarte a guardar todas tus posesiones, desde MO hasta llaves, pasando por toda la gama de Pokéballs.



BASEMENT KEY
CARD KEY
RAINBOW WING
▶SILVER WING
CANCEL

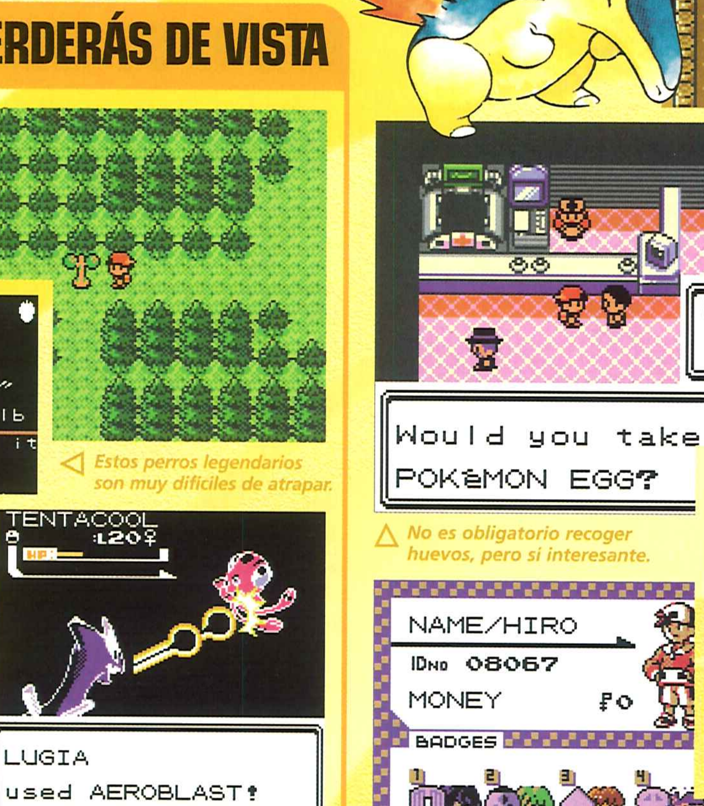
A strange, silver-colored feather.

GO! GO!



PESTAÑEA Y LOS PERDERÁS DE VISTA

A lo largo de *Oro* y *Plata* hallarás una colección de monstruos que son demoníacamente difíciles de encontrar y atrapar. Algunos de ellos, incluso, sólo aparecen una vez en todo el juego. Por ejemplo, Sudowoodo, un Pokémon molesto con forma de árbol que bloquea tu paso. Para hacer algo con él, necesitas un poco de agua. Entonces, empezará el combate. Si lo dejas inconsciente, habrás perdido tu única opción de atraparlo, así que recuerda guardar el juego antes del combate.



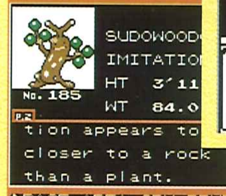
Estos perros legendarios son muy difíciles de atrapar.

Algunos de los ataques de Lugia son devastadores. Asegúrate de que no escapa.

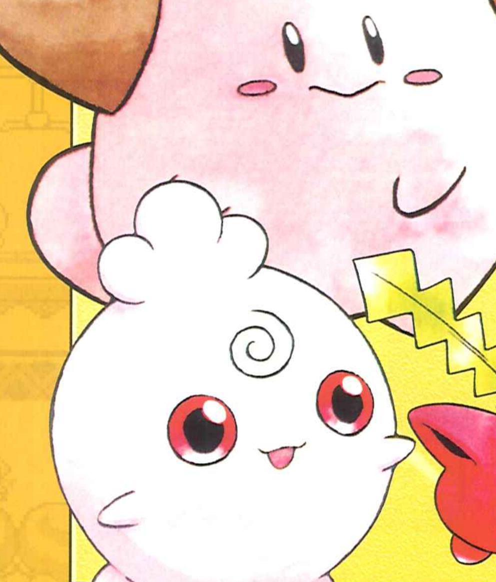
No es obligatorio recoger huevos, pero sí interesante.

Las localizaciones de Oro y Plata son mucho mejores que las de las versiones anteriores.

El movimiento surf te convierte ahora en un Lapras rojo que nada sobre el agua.



Sólo tienes una oportunidad para capturar a este Pokémon. Asegúrate de que lo haces.



Siempre es complicado para los desarrolladores mejorar de manera significativa cualquier título que ha recibido en su momento las mejores críticas, más si han jugado con él 48 millones de jugadores de todo el mundo. Afortunadamente, entre los desarrolladores de Pokémon Oro y Plata está Nintendo, quienes han roto todas las barreras para darte una experiencia que te volverá loco.

A pesar del hecho de que cuando empiezas a jugar a *Oro* y *Plata* todo parece familiar, ya ves que aquello va a acabar siendo algo realmente especial. Tras la ya típica introducción de Oak, eres conducido al multicolor mundo de Johto. Una vez más, se te pide que elijas a tu Pokémon de inicio, aunque en esta ocasión son todos nuevos y pertenecen a los tipos planta, fuego, agua, y hay más de 100 vagando por estos parajes vírgenes.
A partir de aquí, ya te será totalmente imposible separarte de la pantalla. Y es que es espectacularmente enorme. El placer que produce el ver a tus monstruos crecer y aumentar sus fuerzas y habilidades es esta vez más compulsivo que nunca. Y esta vez hay incluso más monstruos que elegir, más ataques que aprender y practicar y un mundo que no sólo es dos veces mayor que el de *Rojo* y *Azul*, sino también mucho más atrayente. Cada pueblo y ciudad, cada ruta en tu aventura está llena de actividades, hay infinidad de gente con la que conversar, aventuras paralelas que emprender y muchos objetos que recoger. De hecho, gracias a *Pokémon Oro* y *Plata* y a su innovador sistema de reloj en tiempo real encontramos más tareas y objetos ocultos que nunca. Escuchando la radio y utilizando tu móvil te enteras de acontecimientos que suceden en momentos concretos, en ciertos días de la semana. Esto te llevará regularmente a volver a viejos escenarios, ya sea un miércoles para negociar con Pokémon raros o el

CELEBI
TIMETRAVEL
HT 2′00
WT 11.0
No. 251
flourish in the
forests in which
it has appeared.
PAGE AREA CRY PR

Celebi sólo puede conseguirse en eventos especiales.





El primer gimnasio es fácil si has escogido un Pokémon de fuego al inicio.

La introducción a todo color el genial. Nos encanta.

LA GUERRA DE LOS SEXOS

Como ya seguramente sabrás, hay Pokémon macho y hembra, las cuales pueden ser llevadas a una incubadora para que produzcan huevos. Así es cómo se hace...

1 Encuentra un macho y una hembra del mismo tipo.



2 Visita a la pareja mayor, quienes conocen bien el método de reproducción.



3 Deja a los Pokémon en sus manos sabias y espera que te llamen por teléfono.



4 Vuelve a recoger los huevos. Espera la llegada del bebé.



sábado para participar en una competición. Siempre hay algo que te mantendrá ocupado, más allá de las batallas gimnásticas y la pokécaza. Todo esto ayuda a romper la acción y hace que *Oro* y *Plata* no sean para nada lineales pero, sobre todo, acaba con la monotonía que caracterizaba las constantes batallas de *Rojo* y *Azul*.

satisfactorio, con una curva de aprendizaje que, simplemente, no podría ser mejor, *Pokémon Oro* y *Plata* estarán en tu Game Boy durante muchos meses. De hecho, sólo los quitarás para insertar el Transfer Pak cuando aparezca en nuestro país la nueva edición de Pokémon Stadium. Lo único que queda por decir es que,

DURABILIDAD

Gracias al innovador sistema de reloj en tiempo real encontramos más tareas y objetos ocultos que nunca.

No hace falta decir que estamos muy impresionados con *Oro* y *Plata*. Y es que lo poco malo que había en los juegos originales, Nintendo lo ha exterminado en éstos, dándole un aire fresco a la franquicia con el tipo de producto innovador que les ha hecho famosos. Nunca un juego de Game Boy ha alcanzado niveles tan altos de perfección (los únicos que se le acercan son *Rojo*, *Azul* y *Amarillo*). Muy accesible y rápidamente

si no tienes ya una copia, debes ir corriendo la tienda y hacerte con una. Incluso si hasta ahora has ignorado a la saga, debes tragarte el orgullo y darle una oportunidad, seguro que no te arrepientes. Estás ante un tour de force esencial en el campo del videojuego de bolsillo.

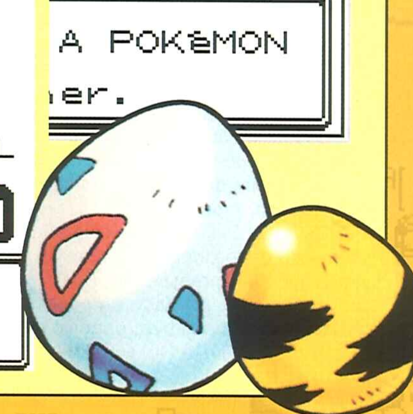


No tardas mucho en encontrar al experto en Pokémon, el profesor Oak.



Este feroz Pokémon es el mejor para empezar el juego.





planet REVIEW

Toy Story Racer

Parece simple, pero espera a ver cómo se mueve y alucinarás con la efectividad de las pseudo-3D.

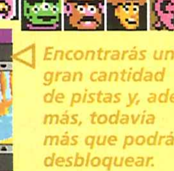
Mantente atento, ya que hay muchos bonus y objetos para mejorar tu karta lo largo de todas las pistas.





Mr. Potato es, de largo, nuestro corredor preferido.





Encontrarás una gran cantidad de pistas y, además, todavía más que podrás desbloquear.

De: Proein **Precio:** 6.490 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



A pesar de que no hay muchos detalles, puedes reconocer los escenarios de las películas.

Tras el desastre que supuso *Disney's Magical Racing Tour* (M64/40, 1 estrella) la llegada a la redacción de un nuevo cartucho de carreras Disney no nos hizo saltar de alegría. Sin embargo, no tardamos mucho en darnos cuenta de que éste sí era un juego magnífico y "mágico".

No hagas caso a las capturas que acompañan a esta review, pues no le hacen ninguna justicia a *Toy Story Racer*. Olvídate del poco atractivo de esos bloques de color, porque cuando les veas moverse, no podrás creer lo que ven tus ojos. Todo es tremendamente suave y llegas a creer que estás recorriendo la casa de Andy en completas 3D. Por supuesto que los gráficos no son en 3D -todas las pistas son películas grabadas que se aceleran y frenan con la velocidad de tu coche- pero sí parece 3D y esto ya es suficiente para hacernos sonreír.

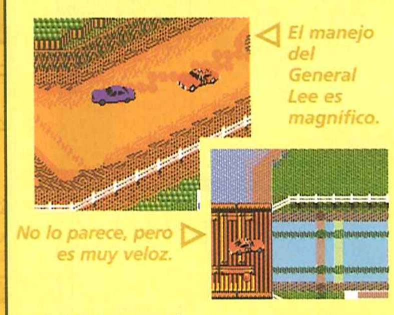
Afortunadamente, *Toy Story* no es un caso de excelentes gráficos y pésima jugabilidad. Éste es un juego de carreras muy competente, con muchas pistas brillantemente diseñadas entre las que escoger o desbloquear. Y, claro, también están tus personajes favoritos de *Toy Story* para correr como un poseso. La acción es enorme y crea adicción y hay un montón de retos para los jugadores más experimentados. En fin, que vale cada peseta que cuesta. Cosa fina.



The Dukes of Hazzard

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

El manejo del General Lee es magnífico.



No lo parece, pero es muy veloz.

Sí! Esto mola. Un juego con licencia de una antigua serie de televisión que, encima, es bastante bueno. A sus pies.

Esos locos Dukes se han colado en el mundo de los juegos de carreras y amenazan la supremacía de *TOCA* y *Driver* tomando prestado un poco de cada uno. El objetivo: ponerse en la piel de Bo y Luke Duke en su carrera para salvar la granja familiar de las manos de las despiadadas autoridades.

Además de incluir elementos de otros juegos de carreras, *Dukes Of Hazzard* tiene también algunas secciones libres en las que conduces a través del campo, evitando los coches de policía, acabando con los ladrones y tratando de llegar a ciertas localizaciones en el tiempo fijado. Y esto es una verdadera maravilla. El manejo recuerda a la serie de televisión, ya que tu coche pasa por encima de granjas y pueblos, salta puentes y destroza pastos con los frenos, lo que es realmente divertido.

A todo esto añádele un guión divertido -aunque tal vez de manera no intencionada-, un montón de extras que desbloquear y una curva de aprendizaje más que decente, y tendrás en *Dukes of Hazzard* un juego entretenido de principio a fin. Muy recomendable.

4



Los villanos le han hecho una fechoría a Uncle Jesé. No les dejes escapar.

Cada nivel tiene bastante espacio que recorrer.

Las pantallas entre niveles son clavadas a la serie original.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.*
23 Análisis de *Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble* y *Monster Truck Madness.*
24 Análisis de *Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.*
25 *Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.*
26 Análisis de *Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem*... Trucos y guía de *Donkey Kong 64.*
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*... Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding.* Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark.* Guías de Pokémon *Stadium, Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo.* Guías de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*
33 Análisis de *Taz Express, Top Gear Hyperbike, NBA In The Zone, Space Invaders,* Librito especial con trucos para *Perfect Dark.*
34 Análisis de *Pokémon Snap, Perfect Dark GB y Turok 3 para N64 y Game Boy.* Superguía especial de Perfect Dark y trucos de *Pokémon Rojo/Azul.*
35 Análisis de *ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000* y *Duck Dodgers.* Super reportaje especial de la Gamecube y trucos de *Pokémon Snap* y *Perfect Dark.*
36 Análisis de *Mario Tennis, San Francisco Rush 2049* y *Hercules: The Legendary Journeys. Entrevista especial a Miyamoto* y trucos de *Pokémon Snap* y *Mario Party 2.*
37 Análisis de *Legend of Zelda: Majora's Mask, WWF No Mercy, Donald Duck: Quack Attack, Tom & Jerry: Fist of fury* y *Donkey Kong Country.* Trucos de *Turok 3* y *Mario Tennis.*
38 Análisis de *Mickey's Speedway USA, TWINE* y *Midway's Greatest Hits.* Trucos de *Rush 2049, Mario Party 2* y *Mario Tennis.*
39 Reportaje especial de *Banjo-Tooie* y trucos de *Zelda: Majora's Mask, Perfect Dark, The World is Not Enough, Mickey's Speedway USA, Mario Party 2* e *ISS 2000.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......................... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑
12❑ 13❑ 14❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑
21❑ 22❑ 23❑ 24❑ 25❑ 26❑ 27❑ 28❑ 29❑ 30❑
31❑ 32❑ 33❑ 34❑ 35❑ 36❑ 37❑ 38❑ 39❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

PRECEDENTES EN 64 *En el número 39 dedicamos una colosal Investigación Especial a* **Banjo-Tooie**

△ *Fíjate en la iluminación, mucho mejor que la de Donkey Kong.*

△ *"Te echo una carrera, Kazooie." ¡Qué diver!*

¿Una rata gigante con un mazo? Yo me las piro. ▷

64 STAR GAME

BANJO

Cuando osos y pájaros hacen buenas migas...



LA FICHA

BANJO-TOOIE	
DE:	Rare/Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE	Sí
12.990 pesetas	

Un juego de Rare constantemente aplazado? Bueno, eso no tiene nada de extraño. Lo sorprendente, sin embargo, es que *Banjo-Tooie* **es el primer título de Rare en el que los sucesivos retrasos no han sido obra de las almas perfeccionistas que pululan por el estudio de codificación de Twycross, sino por obra y gracia del programa de lanzamientos de Nintendo Europa, cada vez más disparatado.**

Pero finalmente, con una demora de cinco meses respecto a Estados Unidos, dos meses respecto a Australia y un mes respecto a Japón, ha llegado a Europa la continuación de uno de los mejores juegos para N64. Aunque, teniendo en cuenta que el cartucho está completamente traducido al castellano, quizá se les pueda perdonar algo del tiempo perdido. *Banjo-Kazooie* fue el primer intento de Rare por desbancar a *Mario 64*, y casi lo consigue, ya que sus características (gráficos portentosos, sonido increíble y jugabilidad compleja) hicieron de este plataformas un juego excelente. La secuela –las últimas secuencias de *Banjo-Kazooie* insinuaban esa posibilidad- ha amenazado con destronar al rey de las plataformas *Mario* desde entonces, y más ahora que Rare tiene en su haber *Donkey Kong 64*.

¿Podrá la nueva entrega del híbrido osopájaro proporcionar algunos de los mejores momentos de la historia de tu N64? ¿Se alza Rare con el título de mejor plataformas por encima de Miyamoto? Averígualo en las siguientes páginas...



△ *Las referencias a otros juegos de Rare son constantes.*

◁ *Terrydactilandia es una preciosidad.*

¿CÓMO FUNCIONA?

La mecánica de juego de Banjo-Tooie resumida en cuatro puntos...



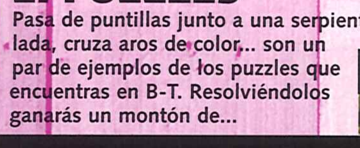
1. NOTAS MUSICALES

No llegarás muy lejos sin estas notas doradas, ya que el topo Jamjars se negará a enseñarte un nuevo movimiento a menos que hayas recogido las suficientes. Utiliza las habilidades que has aprendido para solucionar...



2. PUZZLES

Pasa de puntillas junto a una serpiente adormilada, cruza aros de color... son un par de ejemplos de los puzzles que encuentras en B-T. Resolviéndolos ganarás un montón de...



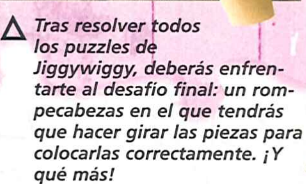
3. PIEZAS DE PUZZLES

Acumula suficientes piezas y tendrás el privilegio de probar suerte con el gran puzzle de Jiggywiggy. Acábalo con el fin de desbloquear un nuevo nivel y acceder a los...

4. JEFES

No es obligatorio luchar contra los malos más tremebundos de Banjo-Tooie, pero si no lo haces, el juego no será ni la mitad de divertido. Hay peces ciegos, dinosaurios hinchables y robots malvados.





△ *Tras resolver todos los puzzles de Jiggywiggy, deberás enfrentarte al desafío final: un rompecabezas en el que tendrás que hacer girar las piezas para colocarlas correctamente. ¡Y qué más!*







△ *Esta monada de camión es como un saltimbanqui.*

△ *En Banjo-Tooie explorarás las entrañas de un animal gigantesco. ¿A qué nos recuerda esto?*

◁ *Esa anguila viene en son de guerra. Lánzale huevos y se escurrirá a otra parte.*

Aparta las rocas que te cerraban el paso con el movimiento Picado Taladro. ▷



La abeja Banjo no podrá esta vez escupir proyectiles a sus compañeras de colmena. ▷

Tendrás que encontrar un Glowbo para controlar a Mumbo. ▽

GO! GO! ▷

ATAJOS
Por primera vez en un plataformas, los niveles de *Banjo-Tooie* no son "islas" independientes. Túneles y vías férreas unen los enormes mundos y, si quieres alimentar a los cavernícolas de Terrydactilandia con hamburguesas del parque temático de Brujemundo o encontrar la entrada trasera de Industrias Grunty, estos atajos te irán de perlas.



POR LIBRE

Ciertos movimientos sólo están disponibles cuando Banjo y Kazooie van cada uno por su lado. Aquí tienes una pequeña muestra...

TAXI MOCHILA

Las aguas residuales son letales, pero Banjo puede meter las piernas en su fiel compañera de viaje y saltar por la superficie como si participase en una carrera de sacos. Mantén los ojos bien abiertos, porque puede haber monstruos sumergidos.



INCUBACIÓN

Por fin, Kazooie logra hacer lo que otros seres de su especie. Calienta un huevo con su plumífero trasero y, al rato, algo rompe el cascarón. Nueve de cada diez veces es un bebé de pterodáctilo. ¡Qué cruce de razas!



MOCHILA SIESTA

Súper útil. Si se echa una siestecita dentro de la mochila, Banjo recobrará la salud por completo. Va la mar de bien para recuperarse del pisotón de un enorme dinosaurio.



TALONES TORPEDO

Pulsa B bajo el agua y Kazooie saldrá disparado. La cola le servirá como propulsor para abrirse camino por el oleaje a una velocidad increíble. El pico actúa de arma letal.



BUSCA QUE TE BUSCA

B-T parece una versión a lo bestia de "el escondite"...



△ *Ten cuidado con estas piezas de panal, pueden absorberte toda la salud.*



△ *El próximo mes, te enseñaremos la lista completa de los trucos de Cheato.*

▽ *No te olvides de hacer una visita a la casa Jinjo.*



Siguiendo el ejemplo de *Donkey Kong 64*, *Banjo-Tooie* está hasta los topes de objetos ocultos, así como de grandes recompensas por haberlos encontrado.

Los panales te aportan salud extra, los pergaminos trucos y cada vez que machacas los cartuchos de *Banjo-Kazooie* que inundan el centro de Isla de las Brujas consigues nuevos movimientos. Asimismo, puedes conseguir al menos 10 piezas de puzzle si atrapas a los Jinjos, pero la caza no es fácil ya que Minjos de aspecto idéntico a Jinjos te robarán con todo descaro si te acercas demasiado.

VUELTA ATRÁS

En Banjo-Tooie *algunas caras te resultarán familiares. Quizá te lleves más de un disgusto...*



MUMBO

El chamán con cabeza de calavera es ahora totalmente controlable. Si le guías hasta una plataforma de Mumbo y allí pronuncias un conjuro, Banjo y Kazooie alcanzarán áreas que antes les estaban prohibidas.

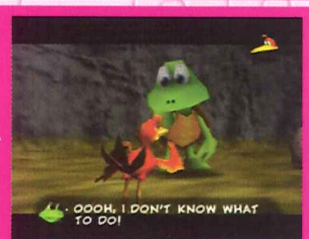
LOGGO

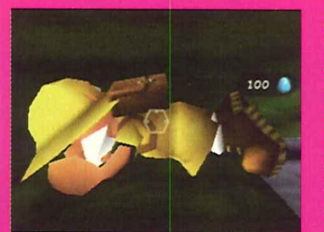
El único retrete parlante vuelve a la escena, y necesita que le desatasquen el papel higiénico de sus cañerías. ¡Qué ordinariez!



TIPTUP

La última vez que se le vio el pelo (es un decir) fue en Diddy Kong Racing. Ahora, esta tortuga tiene un huevo y Kazooie tendrá que incubarlo. ¿Quién asomará la cabeza? La tortuguita más preciosa que hayas visto nunca.





SABREMAN

Según parece, la estrella del clásico para ZX Spectrum Sabre Wulf ha pasado los últimos 20 años congelado bajo los hielos de Picos Fuegohelados. Nada mejor que un huevo de fuego para solucionar el enredo.

TEMPLO MAYA

El primer nivel de B-T es una breve introducción al juego. Fíjate...

1 *1 Sigue el camino principal y te tropezarás con Jamjars, quien te enseñará el primero de los movimientos nuevos: una maniobra en primera persona para disparar huevos. Utilízalo contra las moscas que revolotean junto a Bovina y hazte con una pieza de puzzle.*

Este cerdo ha sobrevivido al brote de fiebre aftosa detectado en el Reino Unido.



2 *La cabaña de Mumbo está cerca de Bovina. Entra y asume el control del chamán; luego, busca la plataforma de Mumbo al pie de la montaña. Pulsa B y Mumbo realizará el hechizo con el cual podrás controlar una estatua dorada gigantesca. ¡A pisar fuerte se ha dicho!*

Gracias a la magia de Mumbo, superarás ciertas dificultades.

3 *Los pies metálicos de la estatua reventarán las dos puertas de piedra del templo maya. Atraviesa la primera para encontrar el Bosquecillo de la Serpiente Jade y, luego, continúa por las arenas movedizas hasta una isla pequeña cubierta de hierba. La segunda pieza de puzzle será tuya.*



8 *Utiliza la estatua dorada para descubrir una Plataforma de vuelo y planear hasta lo más alto del templo, donde te espera una nueva pieza de puzzle. En este momento, ya deberías tener suficientes piezas para abrir el siguiente nivel: Mina del Barranco Brillante.*



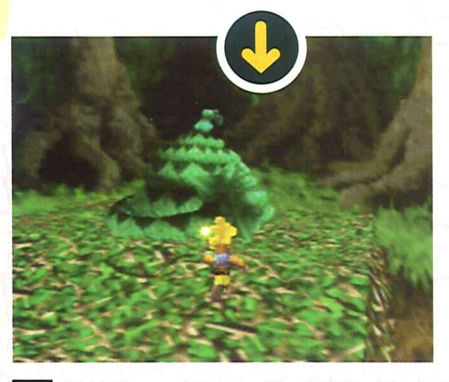


¿Reconoces esa montaña de Banjo-Kazooie? Ahora sirve para acceder a todos los niveles de B-T, incluso al imponente Templo Maya.

4 *Tras asumir el control de Banjo-Kazooie otra vez, vuelve al Bosquecillo y localiza la Serpiente Jade. Empuja suavemente el stick analógico y andarás de puntillas sobre las ramas crujientes hasta la pieza de puzzle sin despertarla.*

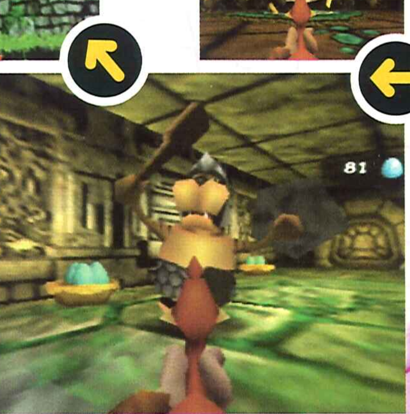


¡Vuela, Kazooie! ¡Vuela alto!



5 *También en el Bosquecillo de la Serpiente Jade vive el radiante Humba Wumba, quien te transformará en un Banjo de piedra a cambio de un Globo saltarín. Sigue hacia el estadio y participa en el ameno Desafío de fútbol. Si ganas, te llevas –cómo no– otra pieza de puzzle.*

6 *Registra el área de entrada y Jamjars aparecerá de nuevo para enseñarte el movimiento Garra Enganche, que te sirve para colgarte de las cornisas. Utilízalo para llegar a la cima del nivel, donde el topo reaparecerá para contarte cómo debes ejecutar Arma Alada.*



7 *El cambio al modo Arma Alada en primera persona sólo sucede cuando entras en Templo de Apuntzan. Encuentra las máscaras verdes para conseguir otra pieza de puzzle (hay 20 en total) y luego lanza huevos durante un segundo al loco de Apuntzan, el cual no para de dar vueltas.*

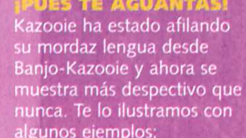

GO! GO!



¡PUES TE AGUANTAS!
Kazooie ha estado afilando su mordaz lengua desde Banjo-Kazooie y ahora se muestra más despectivo que nunca. Te lo ilustramos con algunos ejemplos:
Sobre la muerte de Bottles: "Qué más da, tampoco era uno de los personajes principales de Banjo-Kazooie."
Sobre el tesoro perdido del Templo Maya: "¡Nos importa un pimiento!"
Sobre la orden de Jiggywiggy: "Seguro que te lo acabas de inventar."



EL DESENLACE



Rompe estos cartuchos para hacerte con los huevos secretos, con los que lograrás una pila de trucos.

A menos que Rare planee sorprendernos de forma espectacular en los próximos meses, parece que el proyecto del prometido enlace entre Banjo-Kazooie y Banjo-Tooie ha sido suspendido. La idea era que varios ítems de B-K, concretamente seis huevos multicolor y la Llave de hielo, pudieran ser transferidos al cartucho de B-T. Lo más revelador, sin embargo, es que obtienes esos mismos objetos al romper los cartuchos de Kazooie escondidos en Tooie, y que puedes usarlos para conseguir nuevas habilidades. La Llave de hielo, por ejemplo, abre una enorme caja de seguridad y transforma a Kazooie en un dragón que escupe fuego.



Los enemigos escapan envueltos en llamas. ¡Pobrecitos, no te rías!



¡No hagas ruido! Parece un Jinjo pero... ¿Y si es un malvado Minjo?

De aquí a cinco minutos, Bottles estará criando malvas.

ISLA DE BRUJAS

Una visita relámpago a algunos de los mejores niveles de Banjo-Tooie...

BRUJEMUNDO

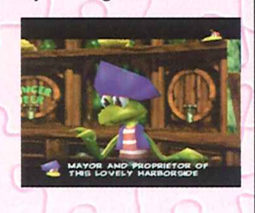


Un parque temático frío y húmedo en el que no faltan autos de choque, castillos hinchables, una máquina para comprobar tu fuerza muscular y un paseo aéreo en globo con la finalidad de acribillar objetivos de color que descienden en picado.

LO MEJOR: *Ponerse las zapatillas de deporte y subir a toda pastilla hasta lo alto del tobogán de fuego.*

LAGUNA DEL ALEGRE ROGER

El turno del inevitable mundo acuático, sólo que esta vez -después de que Mumbo haya "oxigenado" el agua- podrás explorar ciudades sumergidas y barcos hundidos sin tener que subir a tomar aire.



LO MEJOR: *Explorar la fantástica ciudad subacuática de Atlántida y evitar al pez letal.*

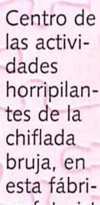
TERRYDACTILANDIA



Un mundo prehistórico habitado por pesados stegosaurios y criaturas parecidas. Seguro que nunca habías pensado que te harías amigo de un pterodáctilo y os embarcaríais en una búsqueda de sus retoños.

LO MEJOR: *Transformarse en un Tiranosaurus Rex gigante, tomar aire y soltar un rugido estremecedor que hace temblar la pantalla.*

INDUSTRIAS GRUNTY





Centro de las actividades horripilantes de la chiflada bruja, en esta fábrica futurista salen trabajadores oprimidos, aplanadoras neumáticas... y Loggo.

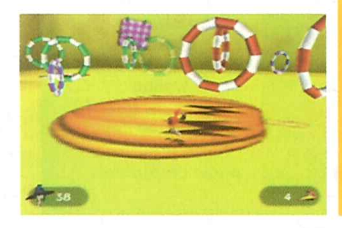
LO MEJOR: *Escalar los muros y techos de Grunty, gracias a las excelentes Botas Trepadoras.*

MINI DIVERSIÓN

Una infinidad de minijuegos magníficos, a los que se puede acceder una y otra vez desde el menú principal.

LA CARRERA DE AROS

Tienes que atravesar aros muy deprisa. Aunque suena fácil, la vista en tercera persona complica las cosas un montón.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 70 ptos

CONTENEDOR DE BASURA

Haz como Pato WC y elimina esos risueños gérmenes multicolor en este desafío de una sola pantalla. Los gérmenes regordetes de color azul valen tres puntos.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 82 ptos

MINI SUBMARINO

Muy sencillo: lanza minas. Cambia a una perspectiva de primera persona cuando estés situado a un extremo de la arena. Todo lo que tienes que hacer es correr de un lado a otro y provocar explosiones.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 85 ptos

FÚTBOL MAYA

Aunque circulan tres versiones de este minijuego por Tooie, todas ellas comparten la misma regla: apoderarse del balón e incrustarlo en tu propia portería.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 22 ptos




Estarás más sano después de recoger paneles, por lo que sobrevivirás a ataques como éste.

MALA SOMBRA

Banjo-Tooie no tiene miedo a poner en tu camino enemigos, desde los normales y corrientes Gruntlings verdes a las peligrosas cajas de TNT de Mina del Barranco Brillante. La animación es genial, vuelven la cabeza y se dan cuenta de que paseas por allí por primera vez o exhalan exagerados gemidos mientras agonizan. Desde luego, los artistas gráficos de Rare han esparcido su toque mágico por todo el juego. Una advertencia: ten cuidado con la pala cercana al tren en Mina del Barranco Brillante.

Tendrás que ir a la cabaña de Humba y transformarte en un gigantesco T-Rex para vengarte de este alado ejemplar.



Ándate con cuidado en las plataformas estrechas, hay mucho "manoseo".

¡QUÉ CAMBIO!

Entra en la cabaña de Mumbo y saldrás convertido en un ser totalmente nuevo.

DESATASCADOR



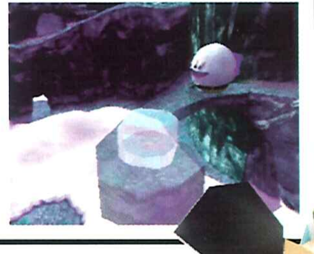
El repertorio de movimientos para esta forma es tan escaso que, de hecho, se limita a uno solo. Tiene mucho que ver con rocas gigantes y fusibles mal colocados.

SUBMARINO



Moverte por la Laguna del alegre Roger es mucho más fácil a bordo de este submarino, principalmente porque cuentas con una reserva ilimitada de torpedos destructores.

BOLA DE NIEVE



Rodar por la nieve es muy divertido y, además, haciéndolo repones energía. Pero si acumulas demasiado polvo blanco puede que no pases por según qué huecos.

ABEJA



Toda de una pieza, llega la abeja desde Bosque Clic Cloc de B-K. Tendrás el poder de explorar el colosal mundo flotante de Nube Cucolandia a tu antojo.

TRAMPOSILLO
Los trucos por orden alfabético típicos de *Banjo-Kazooie* siguen presentes en esta entrega, pero esta vez tienes que lanzar huevos contra baldosas de letras en lugar de ir dando tumbos por una pizarra.

COCHES DE CHOQUE

Recoger bombillas de colores no es fácil cuando tres autos de choque conducidos por pilotos de la CPU intentan estrellarte contra las paredes. Una trayectoria en círculo les confundirá.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 70 ptos

EXPLOTA EL GLOBO

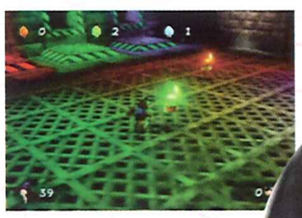
Más explosiones, pero esta vez los objetivos son globos que ascienden lentamente. Es muy importante que pulses A o sufrirás una humillante caída.



PUNTUACIÓN A SUPERAR - 77 ptos

SALA DE EMBALAJE

Otra recolecta de bombillas de colores. Pero sólo se contarán como válidas las bombillas que haya dentro de las cajas que bordean la arena.





PUNTUACIÓN A SUPERAR - 68 ptos



¿QUIÉN CARAJO ES TOOIE?
Absolutamente nadie. Rare ha gastado una pequeña broma a los jugadores, ha hecho un juego de palabras basado en la pronunciación del sonido inglés "two" (dos) y en vez de escribir Banjo "two" ha puesto Banjo-Tooie. Es su venganza personal contra quienes criticaban la falta de ingenio



en sus títulos. La pista está al final del juego, cuando aparece un personaje que grita: "Volveremos a vernos... en Banjo-Threeie."

EL MULTIJUGADOR

Hasta cuatro jugadores se pueden juntar en los minijuegos, pero *Tooie* cuenta, además, con un buen surtido de partidas exclusivas para el modo multijugador.

TEMPLO DE APUNTZAN

Un deathmatch a lo P*erfect Dark*. La arena es diminuta, pero las cosas se ponen al rojo vivo cuando aparecen los explosivos por control remoto.



ALMACÉN DE ARTILLERÍA

Otro tiroteo en primera persona, en el que los Huevos de fuego son el mejor recurso. El mapa más complicado es apropiado para escondites y emboscadas.



MINISUB-MARINOS

Tiros bajo el agua. Se trata de una partida lenta y muy difícil de controlar debido a la perspectiva en tercera persona. Por el contrario, hay muchas rocas tras las que esconderse.



TORRE DE LA TRAGEDIA

Sólo disponible después de acabar el juego principal, este divertido concurso evalúa tus conocimientos sobre *Banjo-Tooie* con preguntas tanto de tipo test como visuales.



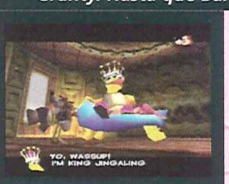
En Banjo-Tooie, la separación de los protagonistas no es lo más importante. ¡Vaya, qué decepción!

Klungo tiene tres pociones, todas igual de pésimas.

No todos los juegos pueden presumir de tener momentos como éste. "En un país multicolor...".



Estos imanes gigantes no suponen una gran amenaza en Industrias Grunty. Hasta que Banjo y Kazooie se transforman en lavadora...



Nintendo tiene toda la culpa. Si no fuera por su programa de lanzamientos, *Banjo-Tooie* hace tiempo que brillaría con luz propia. Esto levantó tantas expectativas que, a pesar de que Nintendo ha hecho el esfuerzo de traer el cartucho completamente traducido al castellano, el resultado final nos trae a la memoria el recuerdo de la pequeña decepción que supuso *Donkey Kong 64*. Además, nos lleva a plantearnos una cuestión: ¿por qué Nintendo lanza este título en nuestro país y ni siquiera muestra interés por el fabuloso *Conker's Bad Fur Day*, un juego mejor que éste?

Claro está que los fans del rompedor *Banjo-Kazooie* hubieran puesto el grito en el cielo si Rare se hubiera desviado ni que fuera un palmo de la fórmula parodiadora de *Mario 64*. Así que *Banjo-Tooie* es, en esencia, otra taza más de lo mismo: ocho mundos temáticos colosales, cientos de pruebas de agilidad y unos cuantos minijuegos bulliciosos, entre otras cosas. En realidad, las únicas diferencias respecto a *Banjo-Kazooie* que se aprecian a simple vista son una bendición. Los gráficos están mejor que nunca, jefes rollizos hacen su debut en el juego y la desastrosa cámara de *Kazooie* ha sido reemplazada por un modelo más avanzado.

Por todo eso, y el hecho añadido de que los mundos de *Banjo-Tooie* son suficientemente grandes y atractivos para que el mastodonte *Donkey Kong 64* regrese corriendo a la selva, cuesta encontrarle defectos a *Banjo-Tooie*. Esto es, al principio. En cuanto te adentras en el mundo *Tooie*, los grandes cambios con respecto a *Kazooie* se hacen más evidentes –y son menos gratos que la nueva cámara.

Tomemos, como ejemplo, la obsesión enfermiza e innecesaria que tiene Rare de cargar a los protagonistas con habilidades extras a medida que *Tooie* avanza. El magistral Shigeru Miyamoto inventó cientos de puzzles para *Mario 64*, pero cada uno se basaba en los pocos movimientos con los que contaba Mario desde un principio. Si Rare hubiese hecho lo mismo se habría evitado las partes más tediosas de *Banjo-Tooie*, en las que vagas sin rumbo fijo y durante horas por vastos entornos como Picos Fuegohelados, dudando entre buscar una habilidad nueva o aprovechar una ya existente.

Por consiguiente, no es de sorprender que exista la oportunidad de utilizar más movimientos cuando la pareja Banjo-Kazooie se transforma en una de las muchas criaturas jugables, tales como dinosaurios, lavadoras o abejorros. Lo más extraño es que los denominados "puzzles", que simplemente consisten en encontrar una baldosa que se corresponda a la nueva forma que has adoptado y subirte en ella, estropeen la diversión que supone explorar el mundo de *B-T* desde el prisma de otro personaje. Pero, incluso cuando Banjo y Kazooie se separan, lo hacen casi siempre con el propósito de posarse en dos interruptores diferentes que abren una nueva puerta.

Por el contrario, cuando no intenta prolongar la durabilidad de *Banjo-Tooie* mediante movimientos o idas y venidas a la cabaña de Humba al objeto de transformarte, Rare te cautiva con puzzles fantásticos. Te hace cami-

GRÁFICOS ***Ya desde la primera área, Banjo-Tooie tiene impacto visual. La animación destaca en todo el juego.***



CARRERA DE RELEVOS

Incluso con la ayuda de plataformas de teletransporte, la mayoría de los puzzles de Banjo-Tooie son un despilfarro de tiempo.



1 La atracción de los coches de choque de Brujemundo está cerrada, pero hay una plataforma Mumbo estratégicamente cerca.

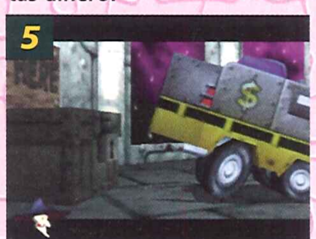


2 Corre hacia la cabaña de Mumbo y, una vez convertido en chamán, vuelve pitando. Se abrirá la atracción.



3 Ve corriendo a la cabaña de Mumbo y cámbiate a Banjo-Kazooie, entra en la atracción y... ¡oh, no, necesitas dinero!

4 Cruza todo el nivel para ir a la cabaña de Humba. Ésta te transformará en una furgoneta repleta de dinero.



5 Conduce... todo el camino de vuelta... hasta la feria y deposita el dinero. ¡Por fin!

ONLY OPEN TO THE STUPID BEAR AND BIRD

6 Ah, pero las furgonetas están prohibidas. Tendrás que ir corriendo otra vez a la cabaña de Humba y luego volver, antes disfrutar de los autos de choque. ¡Una lata!

nar de puntillas y en tensión hacia el tesoro de un troglodita, utiliza generadores que chisporrotean en una sala oscura para iluminar una ruta súper estrecha o te obliga a lanzar huevos de hielo contra unas palas giratorias en las profundidades marítimas. Es más, cuando llegas al altísimo mundo de Nube Cucolandia y te das cuenta de que tirar objetos desde las elevadas cornisas tendrá consecuencias en los niveles anteriores, situados a unos metros por debajo, no puedes sino admirar la infinita creatividad de Rare.

Técnicamente hablando, *Banjo-Tooie* también es una maravilla. Ya desde la primera área (la preciosa Aldea Jinjo bañada en tonos pastel por un atardecer de ensueño, en el que la velocidad de cuadros no disminuye ni un ápice mientras nuestros héroes correteaan por él), *Banjo-Tooie* tiene impacto visual. La animación destaca en todo el juego: máquinas tragaperras escupen monedas y cachorros de stegosaurio rezuman personalidad mientras se mueven pomposamente por la pantalla, atacan y mueren. Por supuesto, no tiene nada que ver con *Conker*, después de todo, *Tooie* fue completado seis meses antes que *Bad Fur Day*, pero es un festín para la vista, de todas maneras.

Cualquier intento serio por odiar a *Banjo-Tooie*, como cuando caes rodando barranco abajo a un pozo de lava por quinta vez consecutiva, será en vano, pues el sentido del humor que envuelve todo el juego anulará ese sentimiento. Los jefes y enemigos se sienten hastiados, Kazooie trata a todo el que se encuentra con absoluto desprecio y las referencias a otros juegos de Rare son constantes. Incluso el excelente multijugador está repleto de momentos en los que reírse a carcajada limpia.

TECNOLOGÍA ***El excelente multijugador está repleto de momentos en los que reírse a carcajada limpia.***

Pero Banjo-Tooie es, en última instancia, otro juego de plataformas más. Quítale los gráficos elaborados y la innumerable lista de movimientos extra y lo único que te queda es un juego que no tiene mucho más que ofrecer que *DK64*. *Bad Fur Day* tendrá defectos, pero supone un giro dentro del género de las plataformas, el baldeo que venía necesitando. *Banjo-Tooie*, a pesar de contar con un aceptable número de puzzles ingeniosos como complemento y momentos divertidos para correr y saltar, carece de la frescura y emoción necesarias. Teniendo en cuenta, no obstante, que *Conker's Bad Fur Day* no encuentra distribuidor que quiera llevarlo a las tiendas de nuestro país, *B-T* se convierte en la mejor despedida plataformera de Rare para la N64.

sus más y sus menos

+
- Animación y gráficos espléndidos.
- Se pueden hacer un montón de cosas.
- Modo multijugador genial.

-
- Un juego de plataformas más.
- Continuas idas y venidas.
- No supera la anterior entrega.

Si esto te gusta

Donkey Kong 64
Rare
N64/25, 95%
Para no parar de hacer monerías en el mejor juego de plataformas después de Mario.



9 GRÁFICOS
Muy bonitos... Estarás frotándote los ojos continuamente.

7 SONIDO
Melodías algo pasadas de moda y efectos sonoros que no están mal. En definitiva, nada nuevo.

9 TECNOLOGÍA
Probablemente, el cartucho más repleto. Resérvate unas 20 horas para terminar *Tooie*.

7 DURABILIDAD
Un juego largo pero, aparte del multijugador y los minijuegos, los otros modos no merecen un repaso.

VEREDICTO
Bastante ameno, pero le falta el toque ingenioso que impregna los juegos de los creadores de Twycross. La primera entrega fue más sorprendente en su día.

85%

64 STAR GAME



CÓMO...

convertirte en un maestro en...

POKéMON ORO Y PLATA



Consigue todas las medallas y álzate con la victoria con nuestra detallada guía. (1ª Parte)

Te has perdido en Ciudad Caña Dorada? ¿No encuentras billete para el maravilloso barco SS. Aqua? ¿No consigues reactivar la Central de Energía? Si te has encallado en uno de los nuevos juegos de Pokémon, aquí encontrarás la solución. Hemos recopilado minuciosamente todos los datos necesarios para llegar a Mt. Silver e incluso más allá y te los traemos en formato de guía en dos entregas (el mes que viene, publicaremos la segunda parte). Pero te lo advertimos: las siguientes páginas contienen muchos secretos. También encontrarás una lista de los objetos que se pueden adquirir en la Tienda Pokémon de cada una de las ciudades.

Si no quieres echar a perder las sorpresas del mejor juego Nintendo del año, deja a un lado esta guía y consúltala solamente cuando estés realmente perdido. De esta forma, vivirás la experiencia Pokémon por completo. Aunque si lo que quieres es llegar al final antes que nadie, estás en el sitio adecuado...

LO QUE DIJIMOS



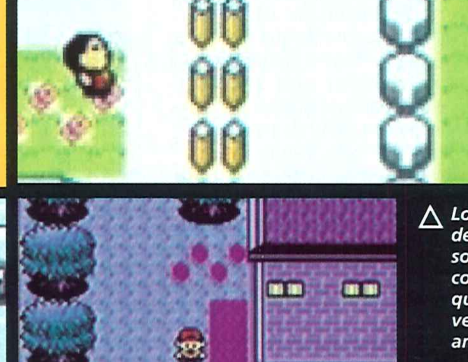
Tienes la review de *Pokémon Oro y Plata* unas páginas más atrás. La conclusión a la que hemos llegado es:

"Si no tienes ya una copia, debes ir corriendo la tienda y hacerte con una. Estás ante un tour de force esencial en el campo del videojuego de bolsillo"



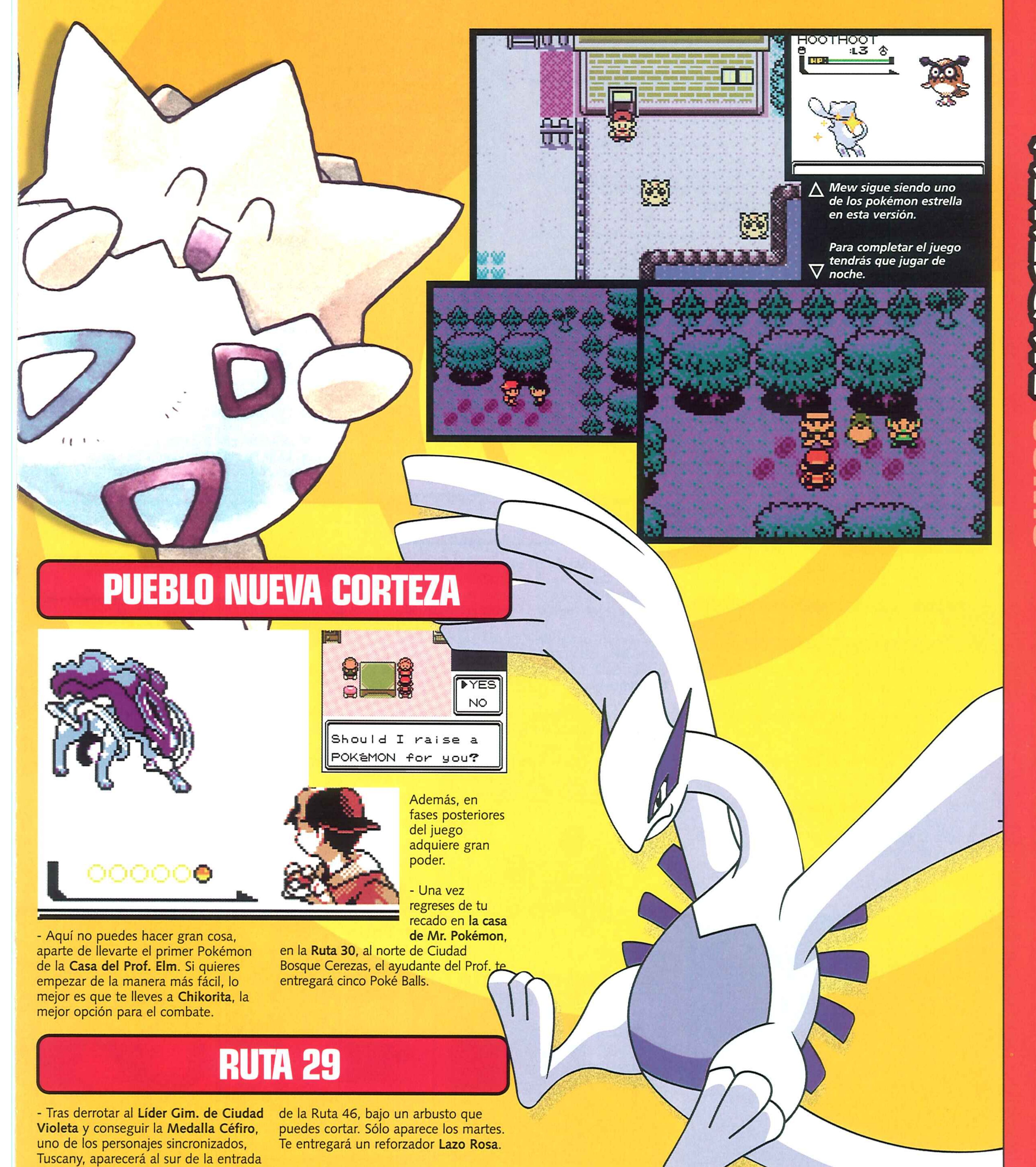


Puedes darte un paseo en transporte público.



Los mundos de Oro/Plata son más coloridos que los de versiones anteriores.

El cambio Noche-Día multiplica por 10 la diversión.



△ *Mew sigue siendo uno de los pokémon estrella en esta versión.*

Para completar el juego tendrás que jugar de noche. ▽

PUEBLO NUEVA CORTEZA

- Aquí no puedes hacer gran cosa, aparte de llevarte el primer Pokémon de la **Casa del Prof. Elm**. Si quieres empezar de la manera más fácil, lo mejor es que te lleves a **Chikorita**, la mejor opción para el combate.

Además, en fases posteriores del juego adquiere gran poder.

- Una vez regreses de tu recado en **la casa de Mr. Pokémon**, en la **Ruta 30**, al norte de Ciudad Bosque Cerezas, el ayudante del Prof. te entregará cinco Poké Balls.

RUTA 29

- Tras derrotar al **Líder Gim. de Ciudad Violeta** y conseguir la **Medalla Céfiro**, uno de los personajes sincronizados, Tuscany, aparecerá al sur de la entrada de la Ruta 46, bajo un arbusto que puedes cortar. Sólo aparece los martes. Te entregará un reforzador **Lazo Rosa**.

CIUDAD BOSQUE CEREZAS

- Ante todo, tienes que **hablar con el anciano** con el que te encontrarás al entrar en la ciudad. Te recompensará con una visita guiada y con la **Tarjeta Mapa**, esencial para tu Poké Gear.

- La Tienda Pokémon de este lugar contiene los ítems siguientes, si bien no puedes adquirir Poké Balls hasta que vuelvas del **recado del Prof. Elm.**

Antídoto	100
Despertar	250
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300

- Una vez hayas aprendido **Surf** (más adelante), sigue hasta la isla, al oeste de la ciudad, y charla con el pescador. Él te dará el reforzador de **Agua Mística**.

- Al salir por primera vez de la ciudad, te enfrentas a tu rival. Tienes que luchar con algunos monstruos salvajes para acrecentar tus fuerzas. Así lo derrotarás fácilmente.

RUTAS 30 Y 31

- En la **primera casa** de la Ruta 30 puedes inquirir acerca de los efectos de las cerezas. Su propietario te entregará una **cereza gratuita**.

- Sigue por el prado, hacia la derecha, hasta la **Casa de Mr. Pokémon**. Su dueño te dará un Pokédex y un **huevo misterioso**. Guarda el huevo durante algunos días, hasta que haga eclosión.

- Al pie del cerezo, junto al estanque del norte, un muchacho aguarda **correo**. Tienes que visitarlo luego, una vez hayas conseguido un **Pokémon con correo** en la Ruta 35, a cambio de la MT50.

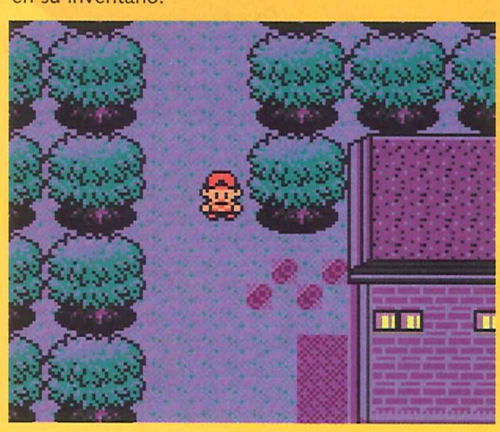
CIUDAD VIOLETA

- Ve a la **Torre Retoño** y llévate la MO Destello más algunos ítems. Esta sección resulta ridículamente fácil si te encaminas a las Ruinas de Alph y **te llevas primero un Unown**. No vas a tener el más mínimo problema con esos Bellsprouts.

- En la casa del sur de la ciudad puedes cambiar el Bellsprout por un Onyx.

- El líder de gimnasio, Falkner, emplea Pokémon tipo ave contra ti. Una vez más, puedes derrotarlo fácilmente si llevas un Unown. Además, te llevas la **Medalla Céfiro** y una MT31.

- La Tienda Pokémon tiene los siguientes productos en su inventario:



Antídoto	100
Despertar	250
Cuerda Huida	550
Correo Floral	50
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300
Ataque X	500
Defensa X	550
Velocidad X	350

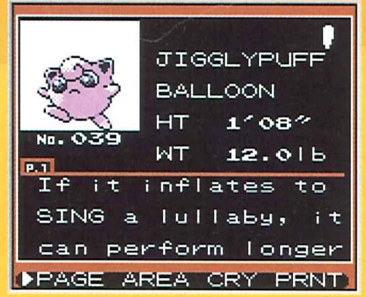
RUTA 32

- Sólo tienes que dar un paseíllo hacia el sur hasta la Cueva Unión. Si cortas los arbustos que te separan del muchacho que mira las estrellas en el reborde, cerca del inicio, conseguirás la **MT05**.

- En el claro, detrás del Centro Pokémon, hacia el sur, hallarás otro personaje sincronizado para los viernes. Se llama **Frieda** y te regalará el reforzador **Púa Venenosa**.

- Ve al Centro Pokémon y charla con el pescador. Te dará una **Caña Vieja** que te servirá para pescar **Qwilfish** después de que Ralph llame y te diga que esas extrañas bestezuelas abundan en la zona.





RUINAS DE ALPH

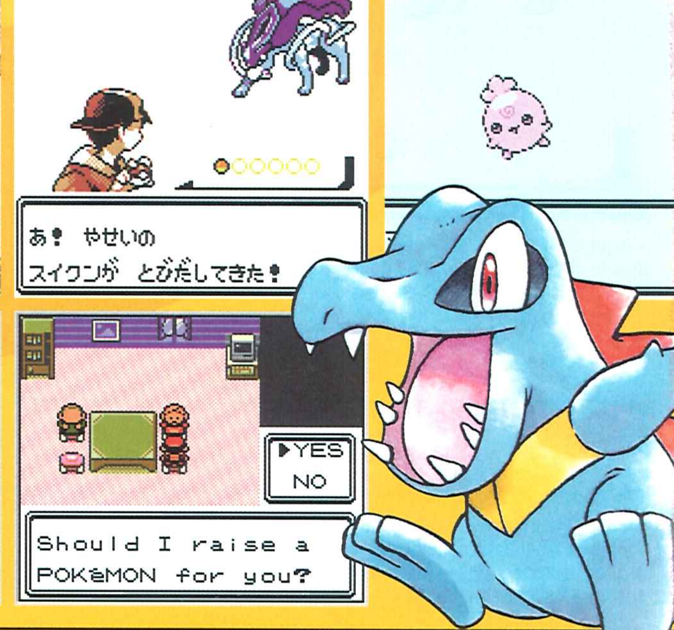
- Una vez resuelvas los puzzles, podrás acceder a las salas que se encuentran debajo de las ruinas. Si no tienes **Surf** ni **Fuerza**, sólo podrás hacer el primero. Las soluciones de los cuatro puzzles son: Kabuto, Omanyte, Ho-oh y Aerodactyl.

- No te contentes con la captura de un único **Unown**. Cada vez que encuentres un Unown con una forma distinta, añádelo a tu colección. Cuando tengas **tres distintos**, ve al laboratorio de la superficie. Allí recibirás una **actualización del Poké Gear** que te permitirá contemplar todas las formas de Unown. En total hay 26 y, una vez los tengas todos, podrás acceder a una estupenda opción bonus en el Laboratorio si conectas la **Game Boy Printer**.

CUEVA UNIÓN

- Si quieres explorar todos los rincones de la **Cueva Unión**, necesitas Destello, Fuerza y Surf.

- Aunque parezca sombría y tenebrosa, la Cueva Unión es el único sitio donde puedes capturar un **Lapras**. Aparecerá **cada viernes** en el agua, al extremo sur del nivel del sótano.



RUTA 33

- Esta área de dimensiones reducidas conecta la Cueva Unión con Pueblo Azalea. No encontrarás nada interesante, salvo a Anthony, un excursionista que te explicará cuándo capturar un miedoso **Dunsparce** en la **Cueva Oscura**.

PUEBLO AZALEA

- Habla con Kurt en la casa situada al noroeste de la ciudad. Él te explicará el **plan del Team Rocket** para cortarles la cola a todos los Slowpokes del pozo (¡qué malvados!). Síguelo en dirección este, hacia el pozo. Tras salvar a los Slowpokes, regresa, una vez tengas Surf y Fuerza, para recibir el reforzador **Roca del Rey**.



- Después de ayudar a Kurt, puedes darle unos **Apricorns** que transformará en Poké Balls especiales para ti. El tipo de bola que recibas dependerá del color del Apricorn:
Negro = Ball Pesada
Azul = Ball Señuelo
Verde = Ball Amistosa
Rosa = Ball del Amor
Rojo = Ball de Nivel
Blanco = Ball Rápida
Amarillo = Ball Lunar

- En la casa adyacente al gimnasio encontrarás al **Carbonero**, quien te dará un reforzador de Carbón después de que encuentres a su aprendiz en el Bosque Ilex.

- Tienes que derrotar a los monstruos de tipo Bicho en el gimnasio y llevarte la **Medalla Colmena**. Así podrás controlar a los monstruos hasta el Nivel 30, así como la MT49.

- En la Tienda Pokémon encontrarás:

Antídoto	100
Carbón	9800
Cuerda Huida	550
Correo Floral	50
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300
Repelente	350
Súper Poción	700

BOSQUE ILEX

- No, el reloj de tu cartucho no se ha estropeado: Bosque Ilex siempre está a oscuras. Tienes que acorralar al **Farfetch'd** para que se mantenga cerca del aprendiz del Carbonero y éste pueda capturarlo. Como recompensa, recibirás una MO01.

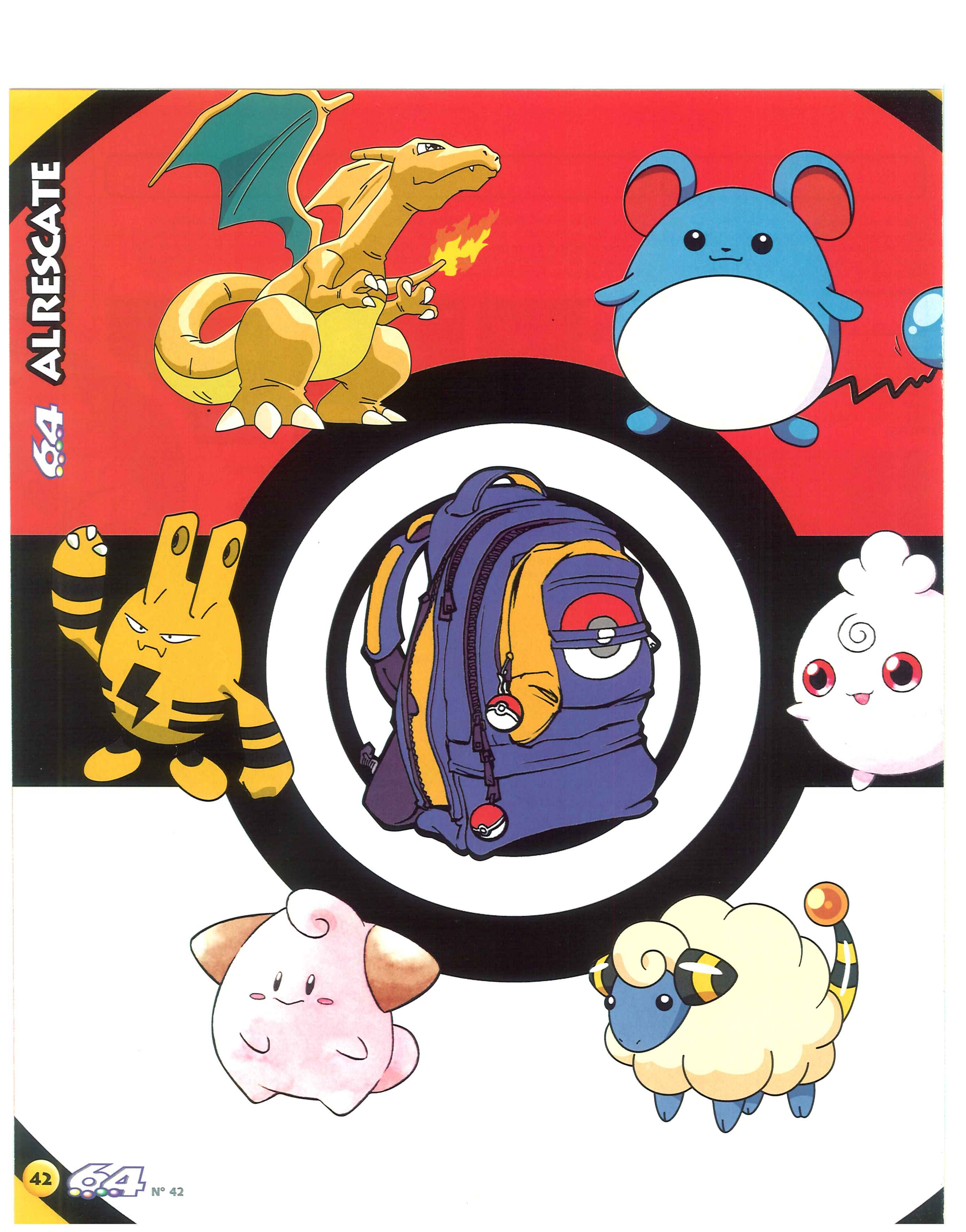


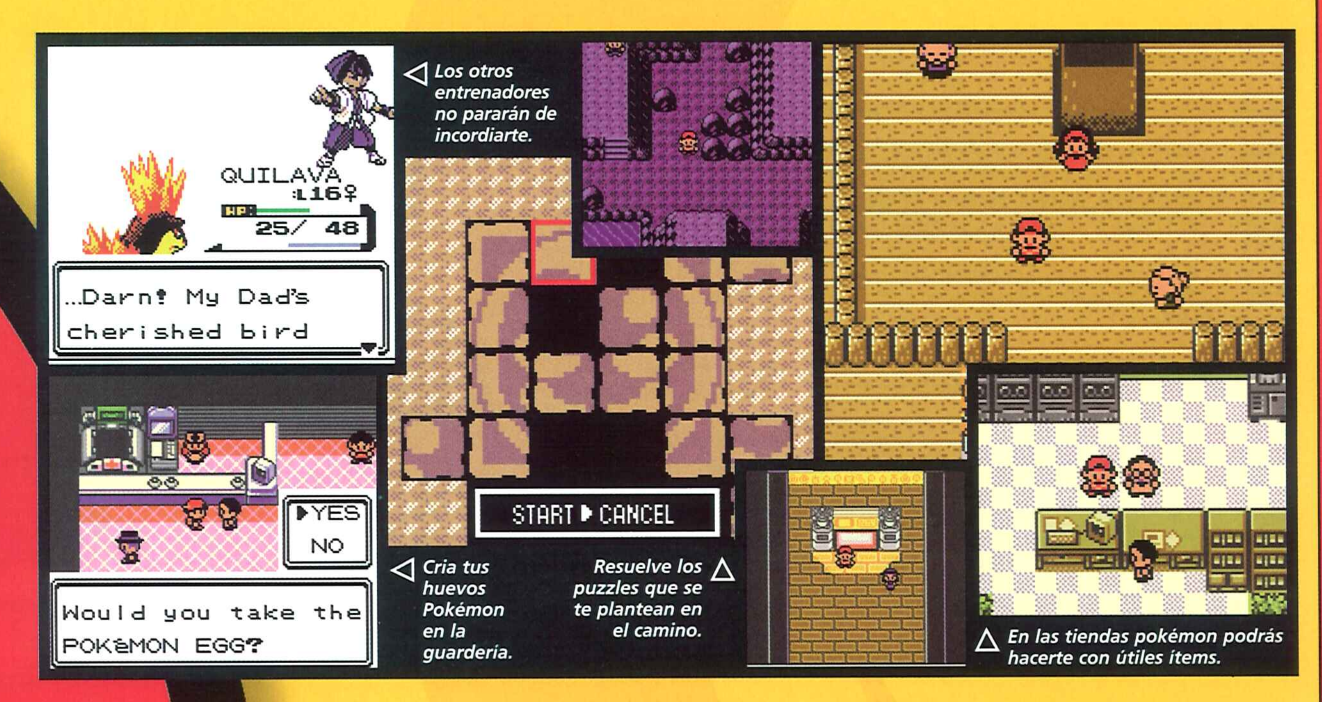
- En la mitad superior del bosque descubrirás a un muchacho que se lanza de cabeza contra los árboles. Te dará una MT02 para que te unas a su diversión.

- A las puertas de la Ruta 34, en el extremo noroeste del bosque, habla con la muchacha Butterfree. Te dará una MT12.

RUTA 34

- Cría en la **Guardería Pokémon** a todos los monstruos para los que no tengas espacio, pero que te gustaría mejorar. Una vez te separes de ellos, verás cómo los dejan en el jardín. Si dejas una versión masculina y otra femenina del mismo monstruo, puede que pongan un **huevo**. No nos preguntes por los detalles.


64 AL RESCATE



◁ Los otros entrenadores no pararán de incordiarte.

◁ Cria tus huevos Pokémon en la guardería.

Resuelve los puzzles que se te plantean en el camino. △

△ En las tiendas pokémon podrás hacerte con útiles items.

CIUDAD CAÑA DORADA

- En la extensa Ciudad Caña Dorada podrás encontrar una bici gratuita. Ve a la tienda de bicicletas de la esquina sudeste y habla con el propietario. Más adelante, cuando hayas reparado la Central de Energía, dispondrás de un medio de transporte aún más rápido: un tren entre Ciudad Caña Dorada y Ciudad Azafrán.

- En la alta Torre de la Radio puedes conseguir una **Tarjeta Radio** para tu Poké Gear. Habla con la persona de recepción.

- En la gigantesca Tienda Pokémon se encuentra casi de todo.

Segunda planta

Antídoto	100
Despertar	250
Antiquemar	250
Cuerda Huida	550
Correo Floral	50
Cura Total	600
Súper Ball	600
Antihielo	250
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poké Muñeca	1000
Poción	300
Repelente	350
Revivir	1500
Súper Poción	700

Tercera planta

Directo	650
Protec. Esp.	700
Precisión X	950
Ataque X	500
Defensa X	550
Especial X	350
Velocidad X	350

Cuarta planta

Calcio	9800
Carburante	9800
Más PS	9800
Hierro	9800
Proteínas	9800

Quinta planta

MT02	2000
MT08	1000
MT33	3000
MT41	3000
MT48	3000

Sexta planta

Agua Fresca	200
Limonada	350
Refresco	300

- Tras derrotar a Whitney, el líder del gimnasio, y recibir la **Medalla Llanura** y la MT45, ve a la casa del Jardinero, en el extremo nordeste de la ciudad, donde te darán una **Botella a Chorro** con la que podrás abrir la entrada de la Ruta 36.

DEBAJO DE CIUDAD DORADA

La tienda con rebajas abre desde las cuatro de la madrugada hasta las nueve de la mañana cada lunes. Si quieres comprar en ella, tendrás que levantarte muy temprano. Hallarás a la venta:

Perla Grande	3500
Pepita	4500
Perla	650
Trozo de Estrella	4500
Polvo de Estrella	900

- El Salón Pokémon es importante para la evolución de ciertos tipos de monstruo. Si tienes Togepi, Golbat, Chansey, Pichu, Cleffa, Igglybuff o Eevee y quieres hacerlos evolucionar, visita regularmente el Salón y **no los dejes en tu caja PC**.

- Para entrar en el sótano, necesitarás la **llave** que se encuentra en lo alto de la Torre de la Radio (tras derrotar al Team Rocket en Pueblo Caoba). Una vez entres en el nivel de sótano interior, pulsa los tres interruptores de derecha a izquierda.



RUTA 35 Y PARQUE NACIONAL

- El hombre que se halla a la entrada de la Ruta 35 te dará el correo. Tienes que llevarlo a la Ruta 31. El cerezo de enfrente da **Cerezas Misteriosas**, que curarán a tus Pokémon durante un enfrentamiento.

- Si visitas el Parque Nacional en martes, jueves o sábado podrás tomar parte en el **Concurso de Captura de Bichos**. Es gratuito y siempre te llevarás algún premio.

RUTAS 36 Y 37

- Si empleas la **Botella a Chorro** en el árbol que te cierra el paso, se transformará en un **Sudowoodo**. Ésta es la única oportunidad de capturar a uno de esos monstruos tipo roca. Por ello, es buena idea que guardes el juego antes del combate.

- Una vez tengas el Sudowoodo, charla con el individuo que tienes a la derecha. Te dará una MT08. Si lo visitas de nuevo un jueves, encontrarás a otro personaje, Arthur. Te dará el reforzador de **Piedra Dura**.

- Sunny aparece cada domingo bajo los **tres cerezos** del norte, con el reforzador **Imán**.

CIUDAD COLOR CRUDO

- Entra en la Academia de Baile y lucha contra las cinco Chicas Kimono por la MO03 (Surf). Ahora podrás moverte por esas zonas cubiertas de agua en las que antes tenías problemas.

- Ve a la casa adyacente al gimnasio. Allí encontrarás el **Buscaobjetos**, que dará una señal cada vez que te acerques a un objeto escondido.

- El gimnasio está abarrotado de Pokémon tipo Fantasma que plantean un reto especialmente duro. Sin embargo, los ataques fantasma no suelen herir a los Pokémon normales. Por ello, si entras con un monstruo de tipo normal, instruido en ataques psíquicos o de tierra, podrás triunfar con bastante facilidad. Para cruzar la sección de suelo invisible, tienes que empezar enfrente del primer entrenador y moverte a derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha, arriba. No salgas de los límites marcados por las columnas del extremo superior y avanza después de derrotar a cada uno de los entrenadores. Después de vencer a Morty, recibirás la **Medalla Niebla** y la MT30.

- Si ya has aprendido las técnicas **para hacer añicos las Piedras** y **Fuerza**, puedes conseguir la MT20 en el sótano de la **Torre Quemada**, así como los tres **Pokémon Legendarios**.

- Ve a la Tienda Pokémon y habla con Bill para activar la **Cápsula del Tiempo**, que te permitirá efectuar intercambios con los juegos Pokémon más antiguos. También podrás comprar:

Antídoto	100
Despertar	250
Antiquemar	250
Súper Ball	600
Antihielo	250
Antiparalizante	200
Poké Ball	200
Poción	300
Revivir	1500
Súper Poción	700

- Una vez hayas conseguido la **Medalla Niebla** y el Ala Arcoiris, puedes seguir adelante hasta lo alto de la Torre de Lata. Un Ho-oh te aguarda en la azotea y es la única oportunidad que tendrás de capturarlo. Así pues, te conviene guardar el juego antes de enfrentarte a él. En Oro, para conseguir el Ala Arcoiris, tienes que salvar al director de la radio en Ciudad Caña Dorada. En Plata, habrá que esperar hasta que llegues a Ciudad Plateada.



RUTAS 38 Y 39

- El principal punto de interés se encuentra en la **Granja Moo Moo**, donde una Miltank enferma desea algunas **cerezas**. Dale las que puedas a cambio de una MT13. También puedes adquirir leche.

- Tienes que luchar contra todos los entrenadores que veas para obtener tres nuevos **números de teléfono**.

CIUDAD ACEITUNADA

- Tienes que ir a la casita cercana a la Tienda Pokémon y llevarte la Caña Buena. Por otra parte, en la Tienda encontrarás:

Antídoto	100
Despertar	250
Súper Ball	600
Híper Poción	1200
Antihielo	250
Antiparalizante	200
Repelente	500
Súper Poción	700
Correo Surf	





Habla con todos los personajes que encuentres y escucha lo que tienen que decirte.





La presentación es, esta vez, a todo color.



El reencuentro con el profesor Oak. Qué recuerdos...



¿Podrás lograr las ocho medallas? El camino no es fácil.



- Antes de luchar contra el líder gim. tendrás que visitar Ciudad Bosque Cian y conseguir la **Poción Secreta** que curará al Amphoros en lo alto del faro. Entonces, Jasmine regresará al gimnasio. Si la derrotas, te llevarás la **Medalla Mineral** y la MT23.

- Ve a la casa adyacente al Centro Pokémon. Allí encontrarás una MO04 que contiene Fuerza y te permite desplazar grandes rocas.

- No podrás abordar el barco hasta que derrotes a Lance en la Meseta Añil y consigas el Ticket de Barco. Una vez lo tengas, hallarás la embarcación al final del muelle todos los **lunes y viernes**.

RUTAS 40, 41 E ISLA REMOLINO

- La ruta marina hasta **Ciudad Bosque Cian** te llevará cerca de un archipiélago de cuatro islas a las que no podrás acceder hasta que aprendas la técnica **Remolino**. Si visitas la isla del noroeste en lunes, encontrarás a Mónica, un personaje sincronizado que te dará el reforzador **Pico Afilado**.

- Si tienes el **Ala Plateada** puedes encontrar a Lugia en la isla nordeste. Para conseguir el Ala Plateada en Plata tienes que salvar al director de la radio en Ciudad Caña Dorada. En Oro, sin embargo, tienes que hablar más adelante con el anciano de Ciudad Plateada.

- Entra en la isla del nordeste, ve a la primera cueva y sube por la escalerilla de la esquina nordeste. Ve hacia el sur y por la siguiente escalerilla que encuentres. Allí puedes conseguir un Máximo Revivir. Surfea hacia el sur, hacia la entrada de la cueva que te llevará al sótano donde te aguarda el **Lugia**. Sigue surfeando hacia el sur, hacia la entrada de la cueva, y guarda el juego, porque tienes una **única oportunidad** de capturar al Lugia, y éste es uno de los Pokémon más difíciles del juego.

CIUDAD BOSQUE CIAN

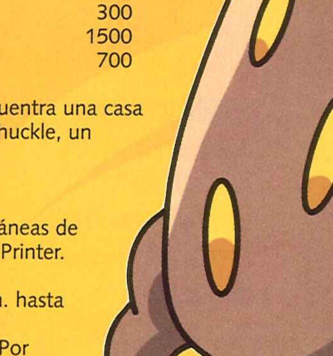
- La **Poción Secreta** se encuentra en la casa, al extremo sur de la ciudad. También puedes comprar:

Cura Total	600
Híper Poción	1200
Poción	300
Revivir	1500
Súper Poción	700

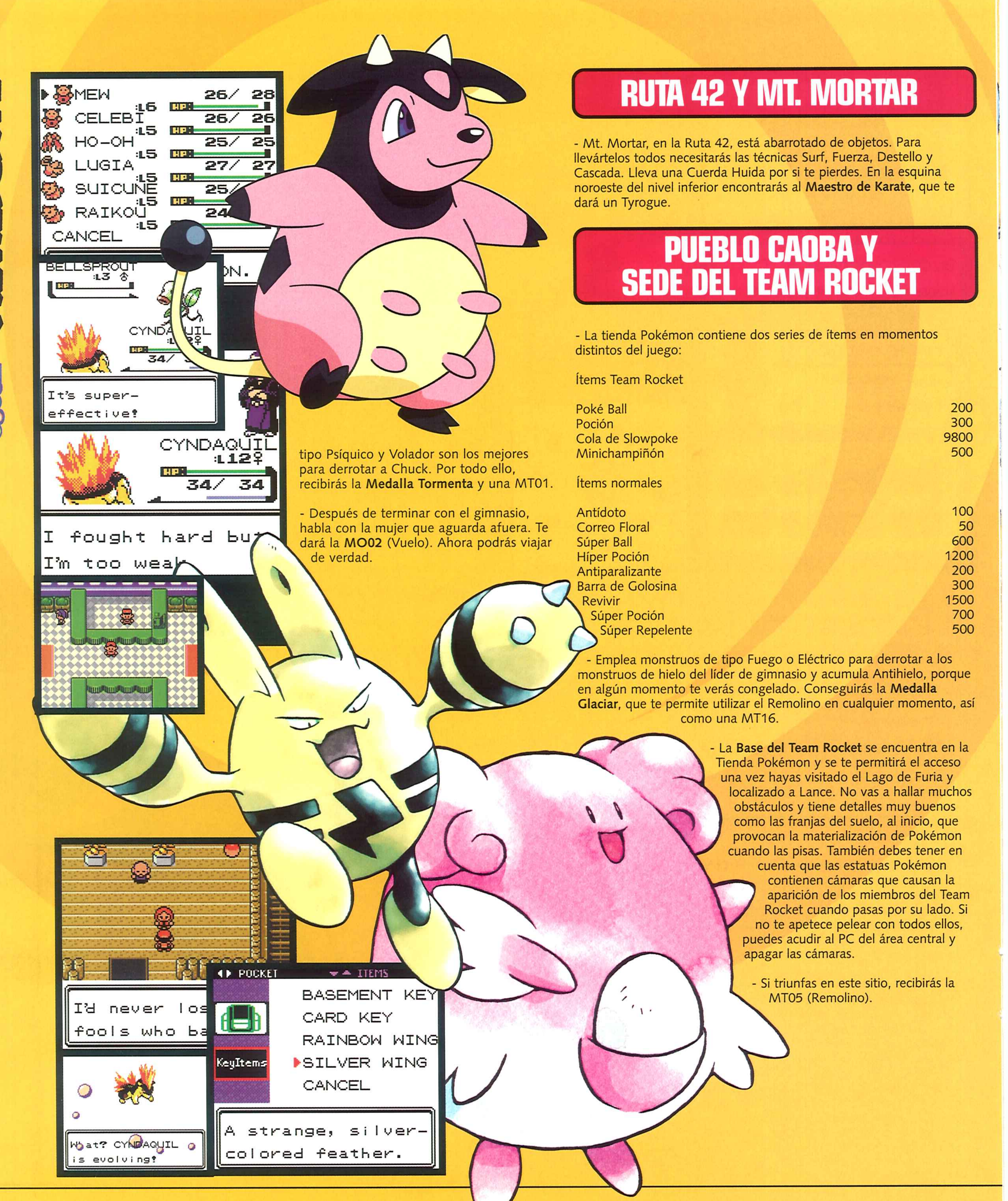
- Justo encima de ese edificio se encuentra una casa donde puedes echarle el guante al Shuckle, un Pokémon Bicho-Roca.

- Si visitas al fotógrafo en el **Estudio Fotográfico**, puedes imprimir instantáneas de todos tus Pokémon en la Game Boy Printer.

- No puedes enfrentarte al Líder Gim. hasta que tengas la Fuerza necesaria para desplazar las rocas que lo protegen. Por ello, si aún no tienes la MO04, tendrás que regresar a Ciudad Aceitunada. Los Pokémon de







tipo Psíquico y Volador son los mejores para derrotar a Chuck. Por todo ello, recibirás la **Medalla Tormenta** y una MT01.

- Después de terminar con el gimnasio, habla con la mujer que aguarda afuera. Te dará la **MO02** (Vuelo). Ahora podrás viajar de verdad.

RUTA 42 Y MT. MORTAR

- Mt. Mortar, en la Ruta 42, está abarrotado de objetos. Para llevártelos todos necesitarás las técnicas Surf, Fuerza, Destello y Cascada. Lleva una Cuerda Huida por si te pierdes. En la esquina noroeste del nivel inferior encontrarás al **Maestro de Karate**, que te dará un Tyrogue.

PUEBLO CAOBA Y SEDE DEL TEAM ROCKET

- La tienda Pokémon contiene dos series de ítems en momentos distintos del juego:

Ítems Team Rocket

Poké Ball	200
Poción	300
Cola de Slowpoke	9800
Minichampiñón	500

Ítems normales

Antídoto	100
Correo Floral	50
Súper Ball	600
Híper Poción	1200
Antiparalizante	200
Barra de Golosina	300
Revivir	1500
Súper Poción	700
Súper Repelente	500

- Emplea monstruos de tipo Fuego o Eléctrico para derrotar a los monstruos de hielo del líder de gimnasio y acumula Antihielo, porque en algún momento te verás congelado. Conseguirás la **Medalla Glaciar**, que te permite utilizar el Remolino en cualquier momento, así como una MT16.

- La **Base del Team Rocket** se encuentra en la Tienda Pokémon y se te permitirá el acceso una vez hayas visitado el Lago de Furia y localizado a Lance. No vas a hallar muchos obstáculos y tiene detalles muy buenos como las franjas del suelo, al inicio, que provocan la materialización de Pokémon cuando las pisas. También debes tener en cuenta que las estatuas Pokémon contienen cámaras que causan la aparición de los miembros del Team Rocket cuando pasas por su lado. Si no te apetece pelear con todos ellos, puedes acudir al PC del área central y apagar las cámaras.

- Si triunfas en este sitio, recibirás la MT05 (Remolino).



El mes que viene...

Continuaremos con nuestro paseo por todas las rutas y ciudades de

JOTHO

¡TE ESPERAMOS!



CÓMO... encajarlo todo en POKéMON PUZZLE LEAGUE

Conviértete en el poké-puzzle-entrenador definitivo con la segunda y última entrega de nuestra guía.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Pokémon Puzzle League* en el número 40 y llegamos a la siguiente conclusión:

"El mejor puzzle para la N64. Engancha por su sencillez y mantiene el interés gracias a su complejidad."

91%

64 STAR GAME

Este mes, nuestro número de M64 es un poco poké-especial. Por un lado, estamos de enhorabuena, pues estos encantadores bichitos han regresado a la Game Boy en la tan esperada nueva versión del juego para la portátil. Y, por otro, porque nuestra guía especial sobre *Pokémon Puzzle League* llega a su fin.

Después de llevarte de la mano el mes pasado por las Clases 1, 2 y 3 de la Universidad del Puzzle, este mes te ofrecemos todos los movimientos (uno por uno) para que las Clases Especiales no sean ningún problema para ti. Además, como postre, tenemos para ti unos consejos más que útiles con los que podrás desvelar todos los secretos que Nintendo ha guardado en los chips de este cartucho.

Aun así, no olvides que *Puzzle League* tiene mucho más que ofrecer, sólo que no está en nuestras manos el convertirte en un magnífico jugador. Como cualquier buen juego de puzzles, sólo tu tenacidad y tus reflejos permitirán que ni siquiera el Team Rocket se atreva a retarte a una partida a este divertido título. Entrena y persevera, el juego bien lo merece...

CÓMO

ENCAJARLO TODO EN POKéMON PUZZLE LEAGUE (2ª PARTE)


En Puzzle League, los Pokémon pueden relajarse. Pikachu decide darse un baño en la piscina.

La Universidad del Puzzle es el modo más exigente de Puzzle League.



"Se equivoca, aquí no vive ninguna María de los Impactruenos."



CLASE 1: PUZZLES BÁSICOS

1 Intercambia las baldosas del centro de la fila de abajo. Cambia la roja del centro por la amarilla de al lado y haz lo mismo en la base.

2 Empuja la segunda de color lila de la parte superior hacia la derecha. Después, la roja de la columna central hacia la izquierda.

3 En la parte derecha, intercambia la azulona y la azul de la fila tres y, luego, repite en la base.

4 Desplaza la verde de la segunda fila hacia la izquierda y, a continuación, desplaza las rojas hacia el centro, de arriba abajo.

5 Fácil. Intercambia las baldosas azules que quedan más a la derecha en las filas uno y dos.

6 Desplaza la verde de la fila dos hacia la izquierda y, luego, la roja de la fila superior dos veces a la derecha.

7 Primero empuja la verde de la izquierda hacia la izquierda y, luego, la azul de la fila inferior a la derecha. Por último, tira la verde superior hacia la izquierda.

8 Intercambia la roja y la azul de la fila superior y, luego, desplaza la azul de la base hacia la izquierda.

9 Desplaza la lila que queda abajo a la derecha hacia el este, y haz lo mismo con la otra lila.

10 Súper fácil. Rellena la esquina inferior izquierda con la roja de abajo.

11 ¿Ves la lila de la fila cuatro? Empújala dos veces hacia la derecha.

12 Rellena el hueco con la roja de la fila tres y, luego, deslízala hacia la izquierda.

13 Intercambia las baldosas lila y roja de la fila dos y, luego, desplaza la azul de arriba hacia la izquierda. A continuación, empuja la azulona de la fila dos hacia la derecha, justo antes de tirar de la roja que hay al fondo a la izquierda hacia el oeste.

14 En la fila inferior, intercambia la azulona con la amarilla y, luego, desplaza la roja dos veces hacia la derecha.

15 Primero empuja las baldosas de la segunda fila y, luego, desplaza la amarilla que hay encima hacia la derecha.

16 Dale la vuelta por completo a la cuarta fila. Así de fácil.

17 Fila cinco: desplaza la roja hacia la izquierda y la amarilla hacia la derecha.

18 Desplaza la lila que está fuera de lugar hacia el este. A continuación, presta atención a la columna, y desplaza la lila del centro hacia la izquierda y la lila que hay en lo alto hacia la derecha.

19 Desliza la roja de abajo dos veces hacia la izquierda, pero entre movimiento y movimiento, desplaza la roja que hay encima hacia el este.

20 Desplaza la azulona de la fila siete hacia la izquierda. Caerá otra azulona en el hueco: empújala hacia la derecha.

21 Desliza la verde de la fila dos que queda más a la derecha hacia la derecha. A continuación, desplaza la amarilla de la fila superior hacia la izquierda.



22 Intercambia la roja y la verde de la base. Deja caer la lila que hay al lado de la parte superior por su derecha y, luego, intercámbiala con la baldosa que quede a su izquierda.

23 Rellena el hueco de la fila inferior con la azulona de la fila dos y, a continuación, repite con la azulona de la fila superior.



24 Desplaza a la izquierda la amarilla de la fila seis y, luego, la verde de abajo hacia la derecha. A continuación, intercambia la amarilla y la verde de la fila tres para lograr una cadena de cinco.

25 En primer lugar, haz que la roja de la fila dos caiga hacia la izquierda. Desplaza la roja que queda en lo alto de la columna hacia la derecha, cámbiala con la verde que quedará a su lado y, luego, construye una L invertida de rojas.

26 Intercambia la roja y la verde de la base y, luego, la fila superior. Desliza la lila de la fila cuatro hacia la derecha.

27 Desplaza la roja de la fila dos dos espacios hacia la izquierda y, luego, la estrella que hay debajo dos veces hacia la derecha. A continuación, deja caer la azulona más alta en la "T".

28 Arrastra la roja de la fila dos hacia la derecha hasta que quede en el rincón y luego deja caer la roja de arriba en el hueco que tiene al lado.

29 Deberías utilizar la verde de la fila dos para llenar el hueco de la fila de abajo. A continuación, desplaza a la derecha la roja que la reemplace. Ya sólo te queda intercambiar las dos baldosas que queden justo debajo.

30 En la fila inferior: azul a la derecha, azulona a la izquierda y amarilla dos veces hacia la izquierda.

CLASE S2: PUZZLES BÁSICOS

1 Empuja la verde de la fila cuatro dos veces hacia la derecha.

2 La amarilla del fondo hacia la izquierda: la verde de arriba a la izquierda; la amarilla que queda debajo de la superior a la derecha; la segunda verde empezando por abajo a la derecha.

3 Arrastra la azulona de la fila cuatro hacia la izquierda y haz lo mismo con la roja de la tercera fila. Por último, desliza la azulona de la fila dos hacia la derecha.

4 Intercambia la lila y la verde centrales de la fila dos y, luego, empuja la verde que hay al fondo a la derecha hasta alejarla de la pared.

5 Empuja la roja de la base contra la pared de la izquierda. Arrastra la nueva roja de la fila de abajo hacia la izquierda.

6 Deja caer la lila de la fila tres en la esquina inferior izquierda. Desplaza la azulona de lo alto hacia la izquierda y, luego, la azulona que hay debajo hacia la derecha. Por último, intercambia las dos baldosas que hay abajo, a la izquierda.

7 Quinta fila: la azul de la izquierda, a la derecha; la azul de la derecha, a la izquierda.

8 Empuja la azulona de la fila tres dos veces a la derecha y crea una columna con la roja de la segunda fila.

9 Desplaza la azul más baja de la columna hacia la izquierda y vuelve a pulsar A. A continuación, desplaza las baldosas azul y verde más altas hacia el este.

10 La roja de la fila dos hacia la izquierda. A continuación, rellena el agujero que hay al fondo a la derecha con la azulona de la base.

11 Desplaza la primera y la segunda baldosa lila de la fila tres hacia la izquierda.

12 En la fila uno: la azulona dos veces hacia la izquierda y la azul dos veces a la derecha.

13 Desplaza la roja de arriba a la derecha y la verde de la fila dos hacia la izquierda. Por último, desliza la roja de la parte inferior derecha hacia el rincón.

14 Tira de la azulona de la fila dos hacia la izquierda, la de la fila uno dos veces hacia la izquierda y desplaza la que queda más arriba para que caiga en la "L" invertida.

15 En la fila dos, arrastra la azul que queda más a la izquierda hacia la derecha y la azulona que queda más a la derecha, dos veces hacia la izquierda.

16 En la segunda fila, intercambia todas las baldosas lilas con sus vecinas rojas.

17 Empuja la azul de la segunda fila hacia el este y luego haz que la azul más alta caiga en la "L" invertida.

18 En la fila tres, desplaza la amarilla que queda más a la izquierda hacia la izquierda y, luego, la roja que caiga en su hueco hacia la derecha.

19 Rellena el rincón de la esquina inferior izquierda con la baldosa roja más cercana y, luego, desliza la azulona más alta hacia la izquierda dos veces.

20 Arrastra la amarilla de la fila cuatro a la derecha y vuelve a pulsar A.

21 Intercambia las baldosas del centro de la fila inferior y luego el dúo que tiene justo encima, en la fila tres. Después, arrastra hacia el oeste a las dos rojas del fondo a la izquierda y a la azulona del fondo a la derecha.

22 Desplaza las lilas de las filas uno y tres hacia la derecha (dos veces en el segundo caso) y desliza la amarilla que hay en medio hacia la izquierda.

23 Sólo hay una lila en la fila tres que puedes llevar hacia la izquierda, así que hazlo. Empuja también a la verde de la misma fila hasta juntarlas y, luego, intercambia las baldosas centrales de la fila dos.





24 En primer lugar, tira de la roja central de la base hacia la izquierda. Luego, en la fila dos, desliza la amarilla y las dos azulonas hacia la derecha.

25 Empuja la amarilla de la fila cuatro hacia la derecha tres veces y, luego, la de la fila dos hasta juntarlas.

26 Intercambia la roja y la verde de la parte inferior izquierda y haz los mismo con las baldosas de esos colores de la fila tres.

27 A la derecha con la lila de la fila cuatro para, a continuación, pulsar A. Sigue a esa baldosa y llévala hasta el rincón inferior derecho. A continuación, intercambia las dos baldosas superiores y la pareja que hay justo debajo.

28 Desliza la amarilla de la fila cinco hacia la derecha y pulsa A. Sube y haz lo mismo con la última amarilla.

29 Desplaza la roja de la fila tres hacia la izquierda. A continuación, desliza las dos rojas de la columna de la derecha hacia el oeste, pero primero la de abajo.

30 Intercambia la amarilla y la roja de las filas: dos, tres, cuatro, uno y, por último, otra vez tres.

CLASE S2: PUZZLES 3D

31 Desplaza la verde que queda a tu izquierda un espacio hacia la izquierda y haz lo mismo con la azulona que queda justo al noroeste.

32 Intercambia la verde y la lila que hay justo encima y, luego, muévete ocho espacios hacia el este y repite. Recuerda, cuatro espacios hacia la izquierda y dos abajo para el último intercambio.

33 Rellena el hueco de la base con la azulona que queda más a la derecha en la fila de arriba y, luego, intercambia la amarilla de arriba del todo con la lila que queda a su derecha.

34 En el extremo derecho hay una columna de azules con una amarilla dentro. Desplaza la amarilla hacia la izquierda, salta el hueco e intercambia la roja y la amarilla de la fila de arriba. Por último, rellena el hueco con la roja de la fila tres.

35 Busca el "hueco" e intercambia la roja de la cuarta fila que hay al lado con la lila de la izquierda. Después, desliza la roja que hay debajo hacia la derecha. Desplázate una casilla hacia la izquierda y, cuando veas una lila y una verde, intercámbialas.

36 En la fila siete, al lado de la columna más alta, verás una amarilla y una azulona que puedes intercambiar. Busca la lila rodeada de verdes en la fila uno y arrástrala hacia la derecha.

37 En la columna más corta, intercambia las dos baldosas superiores y, luego, las de las filas cinco, uno y tres.

38 Desplaza las dos baldosas superiores de la columna más alta hacia la derecha y, luego, desliza la azulona que queda debajo a la derecha hacia el oeste. A continuación, desplaza la amarilla del centro en la otra columna hacia la derecha.

39 En la columna más alta, desplaza la azulona de la fila tres hacia la derecha, y luego la azul que hay encima dos veces a la derecha.

40 Para empezar, intercambia las baldosas que quedan a la derecha del punto de partida. A continuación, arrastra las lilas que hay debajo hacia la pared más cercana e intercambia la amarilla y la roja que queda al sudoeste para crear un par de "Ts".

CLASE S2: PUZZLES DE ACCIÓN

41 Desliza la azulona superior hacia la derecha y vuelve a pulsar A. A continuación, a toda velocidad, arrastra las dos amarillas de la derecha todo lo que puedas hacia la izquierda.

42 Intercambia la pareja central de azulona y azul. Cuando hayan caído, desliza la roja que queda más a la izquierda hacia la izquierda y la roja de la derecha, hacia la derecha. ¡A toda prisa!

43 Intercambia la amarilla y la lila de la tercera fila y, luego, desplaza la lila del fondo hacia la derecha en cuanto desaparezca la última amarilla.

44 Todo seguido: rellena el hueco con la amarilla de la fila dos y, luego, con la azul que hay encima. A continuación, desliza la roja de la izquierda hacia la derecha.

45 Aquí hay que actuar con rapidez. En la fila dos, empuja las dos azulonas contra el muro que tienen más cerca.

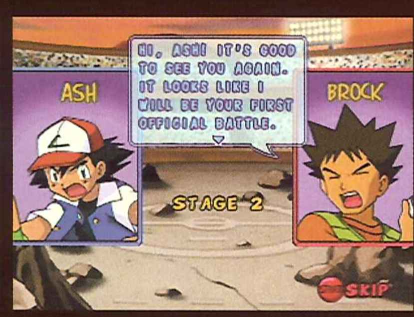
46 La roja superior a la derecha; la azulona de la derecha hacia la izquierda. La azulona superior hacia la derecha.

47 Intercambia la roja del muro izquierdo con su vecina y, luego, cambia la azulona de la derecha para formar una "L" invertida con sus colegas que caen.

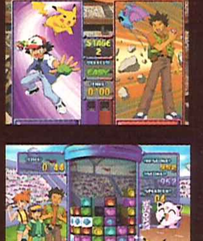
48 Tira de la verde de abajo hacia la izquierda. A continuación, subiendo por la columna, intercambia el par de amarillas y lilas.

49 Desliza hacia la izquierda la baldosa amarilla que queda encima del pequeño montón. Cuando el montón grande empiece a caer, desliza las dos amarillas de la base hacia la derecha y, luego, la roja que hay encima de todo hacia la derecha dos veces.













30 Desliza la amarilla que queda más a la izquierda hacia la derecha. A continuación (esto no te va a gustar), coloca el cursor en el centro de la fila cuatro y cambia la roja y la lila mientras caen.

CLASE S3: PUZZLES BÁSICOS

1 Desliza la verde que hay abajo a la derecha hacia el este y haz lo mismo con la verde que hay tres espacios por encima.

2 Intercambia las baldosas que quedan más a la izquierda en la fila dos y, luego, desplaza la azulona de la base hacia la derecha.

3 En primer lugar, desliza la lila de la derecha un espacio hacia la izquierda. A continuación, arrastra la amarilla de la fila tres y la roja que tiene debajo hacia la izquierda.

4 Desplaza las azules que quedan a la derecha de las dos filas del fondo a la derecha y a la izquierda respectivamente. A continuación, rellena el rincón inferior derecho con la azulona de la base.

5 Arrastra la amarilla superior hacia la izquierda y, luego, haz que la azulona de la fila dos le caiga encima. A continuación, haz una columna de rojas.

6 Desliza la verde de la fila siete hacia la izquierda y, luego, rellena la esquina inferior izquierda con su homónima de la fila inferior.

7 Deja caer la roja de la izquierda y, luego, la azul que tiene encima, en el hueco. A continuación, intercambia la roja y la lila centrales.

8 Intercambia las azulonas y las verdes de las filas tres y uno.

9 Intercambia la roja superior con la azulona y, luego, arrastra la azul de la fila tres hasta adelantar a las dos rojas y hacer que caiga por el borde.

10 Intercambia las dos baldosas de la fila tres que quedan más a la izquierda y luego arrastra la verde que queda contra la pared de la fila dos hacia la izquierda dos veces.

11 Intercambia las baldosas centrales de la base y, luego, empuja la azulona que hay encima tres espacios hacia la izquierda.

12 Desplaza la lila superior hacia la izquierda. A continuación, en la fila dos: verde dos veces a la derecha; intercambia la azul y la lila; deja caer la verde por el borde.

13 Desliza la verde superior hacia la izquierda y, luego, deja caer la roja central de la columna en todo lo alto. A continuación, empuja la roja que queda más al este hacia la derecha antes de intercambiar la lila y la roja que tiene a su izquierda.

14 En el lado izquierdo, intercambia las baldosas más bajas de las tres columnas. Desliza la azulona de la parte inferior izquierda hacia la izquierda.

15 Arrastra la verde de abajo a la izquierda hacia la derecha y, luego, intercambia las dos baldosas que tiene justo encima. Por último, desliza la lila superior hacia la derecha e intercámbiala con la roja que tiene al lado.

16 La roja superior hacia la derecha; las dos azulonas de abajo hacia la derecha dos veces; intercambia las baldosas de la fila dos.

17 Deja caer la azulona de la fila cuatro sobre la lila que hay debajo. A continuación, en el lado izquierdo, desliza la azul central hacia la izquierda y luego intercambia las dos que tiene al lado.

18 Desliza la roja de abajo a la izquierda hacia la izquierda y la roja superior derecha hacia la derecha. Por último, intercambia las baldosas de las filas dos y tres.

19 Desplaza la azulona de la base hacia el este y rellena el hueco de la izquierda con la amarilla de la fila dos. Arrastra la azul superior hacia la derecha e intercámbiala con la amarilla de la izquierda.

20 Deja caer la lila de la fila cuatro sobre la roja de abajo y, luego, intercambia las baldosas centrales de las filas dos y tres.

21 En la parte superior, desplaza un espacio hacia la izquierda todas las rojas, justo antes de rellenar el hueco de la parte inferior derecha con la azulona.

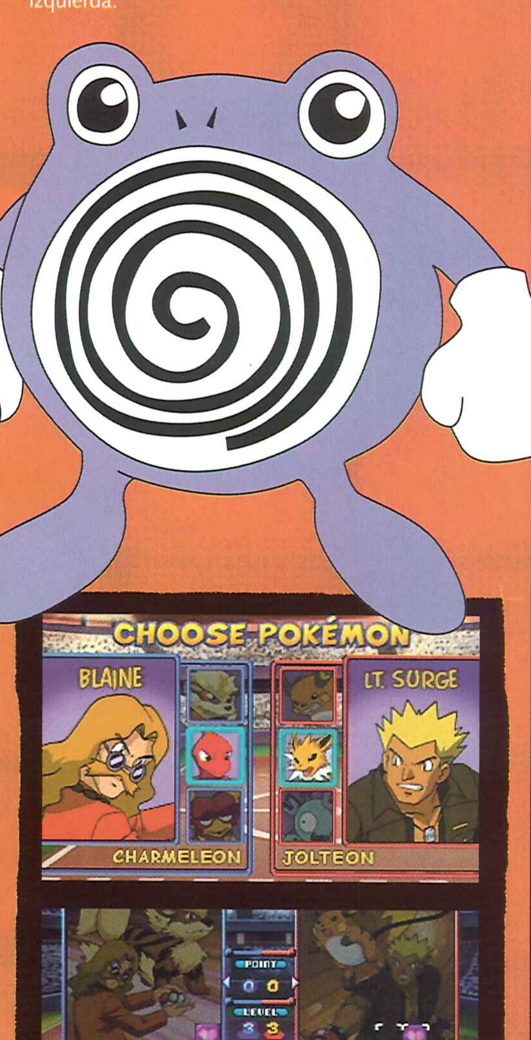
22 Intercambia las dos baldosas superiores del montón de la izquierda. Empuja la amarilla de la fila inferior hacia la derecha y, luego, haz bajar a las dos amarillas del montón de la derecha para que se junten.

23 Desliza las dos lilas de la derecha hacia el este, la azulona que hay abajo a la izquierda hacia el oeste y, luego, junta a las amarillas.

24 Intercambia las baldosas centrales de la base y, luego, la lila y la amarilla de la fila tres.

25 Desplaza la verde de la fila cuatro hacia la izquierda. Intercambia las baldosas de la parte superior y, luego, la azulona y la verde que hay justo debajo.

26 Intercambia la amarilla y la roja que hay casi en la cumbre y, luego, la amarilla y la azul de la tercera fila. Espera a que pare la acción y, entonces, desplaza la roja de la fila cinco hacia la derecha y la azulona que queda más a la derecha hacia la izquierda.



27 En la columna alta, desplaza la azulona hacia la izquierda. A continuación, arrastra la lila una vez hacia la izquierda y dos hacia la derecha.

28 En la cuarta fila, desliza la azulona dos espacios hacia la izquierda. Intercambia la roja y la azul de abajo y desliza la azul de la fila dos hacia la izquierda.

29 Rellena el hueco de la derecha con la azulona y, luego, intercambia las baldosas azul y azulona que hay en la esquina superior derecha. A continuación, arrastra las baldosas rojas de las esquinas inferiores izquierda y derecha hacia la izquierda.

30 No es tan complicado como parece. Intercambia la azul y la verde de la fila siete y, luego, las dos baldosas que tienen justo encima.



CLASE S3: PUZZLES 3D

31 En el "borde" de la izquierda, desliza la roja de la fila cuatro dos espacios hacia la derecha. Desplaza la azul que está sola en lo alto hacia la derecha y, cuando todo se haya parado, deja caer la azul que hay debajo por el borde.

32 Desplaza la azul más alta hacia la izquierda y, a continuación, vuelve a pulsar A. Intercambia las baldosas azul y verde que hay en la esquina inferior izquierda y arrastra, de paso, la azul de esa misma esquina hacia el oeste.

33 En el montón alto, desplaza la amarilla de la fila cuatro hacia la derecha y la azulona que tiene encima hacia la izquierda tres espacios.

34 Intercambia la amarilla y la roja que hay justo debajo de donde has empezado y, luego, empuja la amarilla que hay más al este, dos espacios hacia la izquierda.

35 La azul más alta hacia la derecha; la roja más alta (a la derecha) hacia la derecha; la azulona más alta hacia la izquierda; la roja más alta hacia la izquierda. Por último, intercambia el mogollón de azules y azulonas que hay en el centro del cotarro.

36 Intercambia la azulona y la lila que hay en lo alto del montón central. Desliza la roja que hay en lo alto del montón más pequeño hacia la izquierda y, luego, empuja la azulona de la columna más delgada también hacia la izquierda.

37 Desliza la amarilla que hay en la esquina superior izquierda hacia la izquierda y, luego, la azulona sobre la que caiga hacia la derecha. Repite este movimiento con la otra amarilla y, luego, desliza la azul que hay debajo hacia la izquierda. A continuación, intercambia la azul y la azulona de la fila tres.

38 Todos estos movimientos, abajo del todo: intercambia la azul y la azulona que quedan más a la izquierda; desplaza la amarilla que hay más a la izquierda hacia la derecha; intercambia la azul que queda más a la derecha con la azulona; desplaza la amarilla que queda más a la derecha hacia la izquierda. Por último, rellena el hueco entre los dos montones con la amarilla de la fila dos.

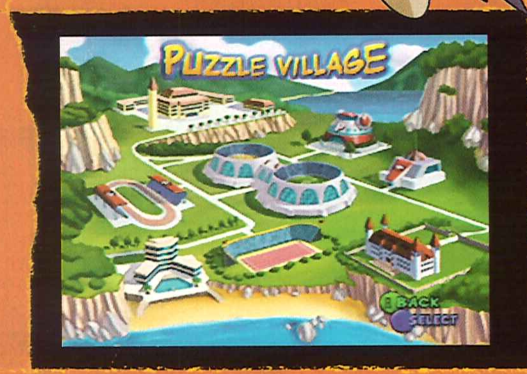
39 Fácil. Espera a que acabe la formación "PIKA" y busca y desplaza la única azul de la base que puedes deslizar hacia la izquierda.

40 En la torre de la izquierda, desliza la azulona hacia la derecha y pulsa A de nuevo. En la otra, desliza la azul hacia la derecha y vuelve a pulsar A. Por último, en la fila quinta intercambia la amarilla y la roja que hay en el centro.

CLASE S3: PUZZLES DE ACCIÓN

41 Desplaza la lila de la fila de abajo a la izquierda y espera. Crea una fila de amarillas y, luego, intercambia a toda velocidad la verde y la azulona que hay justo encima.

42 La amarilla de arriba, dos espacios hacia la derecha; la verde que tienen encima, hacia la derecha; la verde superior, hacia la izquierda.















43 Desliza la azul de la tercera fila hacia la izquierda y, cuando las azules estén a punto de desaparecer, desplaza la que queda más a la derecha de la fila dos hacia la izquierda dos espacios.

44 Todo seguido: arrastra la roja más alta hacia la izquierda, intercambia la roja que hay debajo con la lila y desliza la amarilla que queda más al este hacia la derecha.

45 De arriba abajo, intercambia las amarillas con las rojas para crear cadenas de tres. A toda pastilla.

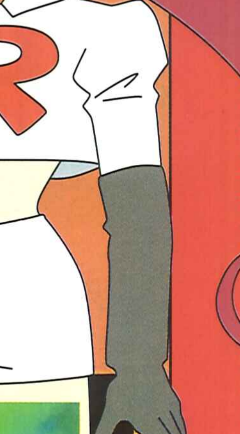
46 Intercambia la roja y la amarilla que hay cerca de la parte superior y, luego, la verde y la lila que hay al lado de la base. Desliza la azulona que queda más a la derecha hacia la derecha y, luego, intercámbiala a toda velocidad con su nueva vecina amarilla antes de intercambiar la roja y la amarilla que hay cerca de la parte superior.

47 En la fila uno, desliza las dos amarillas del centro hacia la pared que tienen más cerca; la de la derecha primero. No pares. A continuación, antes de que la cadena de amarillas de la izquierda desaparezca, dale la vuelta a la tercera fila.

48 Desplaza las dos amarillas de la fila tres hacia dentro (primero la de la izquierda), pero con un pequeño retraso de modo que las dos amarillas de lo alto aterricen juntas.

49 La azulona de la fila tres hacia la derecha. Intercambia las baldosas centrales de la fila uno en cuanto desaparezca la azulona.

50 La amarilla de arriba, a la derecha. Pulsa A de nuevo en cuanto las amarillas estén a punto de desaparecer. Cuando las rojas se iluminen, tira de la azulona de la fila de abajo hacia la derecha y, a toda pastilla, arrastra la azulona de la izquierda al tiempo que sus vecinas del mismo color caigan. ¡Bien hecho!



TRUCOS PARA DESVELAR LOS SECRETOS DE PUZZLE LEAGUE

A [illegible] ofrecemos una serie [illegible] que tendrás acceso a [illegible] de Puzzle League. [illegible] con cada truco, hemos incluido [illegible] dos formas de conseguirlo. Por un lado [illegible] difícil, la de los auténticos expertos que [illegible] demuestran con su destreza que no hay baldosa que se les resista. Sin embargo, y como somos buenos, también hemos incluido un modo "truco" mediante el cual lo único que tendrás que hacer para acceder a los secretos es seguir las instrucciones que te proporcionamos. Escoge el camino que [illegible] guste, pero no te quedes sin estos trucos.

ACCEDE AL MODO MUY DIFÍCIL

[illegible] difícil: Supera el juego [illegible] Difícil [illegible]: En la pantalla Prefere[illegible] mantén pu[illegible] L, A y B.

ACCEDE AL MODO DIFICULTAD S

[illegible] completa el juego en el modo muy [illegible]

Forma fácil: En la pan[illegible] mantén pulsado Z y [illegible]

MODO MARATÓN MÁS RÁPIDO

Forma Difícil: Gana [illegible] puntos [illegible] Prueba de tiem[illegible]
Forma Fácil: E[illegible] "[illegible]art", m[illegible] pulsado Z y pulsa B, [illegible]

ACCEDE AL NIVEL DE MEWTWO

Forma difícil: [illegible] nivel de dificultad S[illegible]
Fo[illegible] la pan[illegible]

ACCEDE A TODOS LOS ENTRENADORES

[illegible] en el modo [illegible] a la vez en los dos [illegible] pantalla de Selección de entre[illegible] modo de enfrentamiento para dos jugadores.







CÓMO...

llegar siempre el primero en

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Date un garbeo por los circuitos ocultos de este juego de karts con la segunda entrega de nuestra guía.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mickey's Speedway USA* en el número 38 y llegamos a la siguiente conclusión:

"No es *Mario Kart*, pero *Mickey's Speedway USA* es un rival decente, aunque terriblemente poco original."

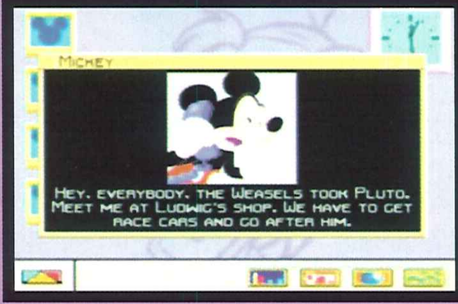


Alguna vez te has preguntado qué es lo que guardan los ratones en sus madrigueras? Esos pequeños habitáculos con entrada arcada y sin puerta que construyen en las paredes de las casas (al menos, en las de los dibujos animados) son todo un misterio para nosotros.

Pues bien, hemos conseguido colarnos en la ratonera del roedor más famoso televisiva y cinematográficamente hablando de todos los tiempos, nada más y nada menos que el estandarte de la factoría Disney, Mickey. ¿Y qué es lo que hemos encontrado? Montones de secretos. Y es que, ante todo, no hay que olvidar que estamos ante un producto de Rare, todos unos especialistas en dar más de lo que el cartucho, a priori, parece. Es por eso que *Mickey's Speedway USA* es una caja de sorpresas agradables que esperan a los mejores corredores. Descubre en esta segunda y definitiva entrega de nuestra guía del nuevo juego de karts para N64 los mejores atajos para los dos campeonatos ocultos, así como la forma para desbloquear los personajes y minijuegos secretos. Ajusta tus retrovisores y… ¡adelante!



Donald, nuestro personaje favorito, se hace con la victoria con una considerable ventaja.



Mickey es el cabecilla de la expedición Disney por los EE.UU.



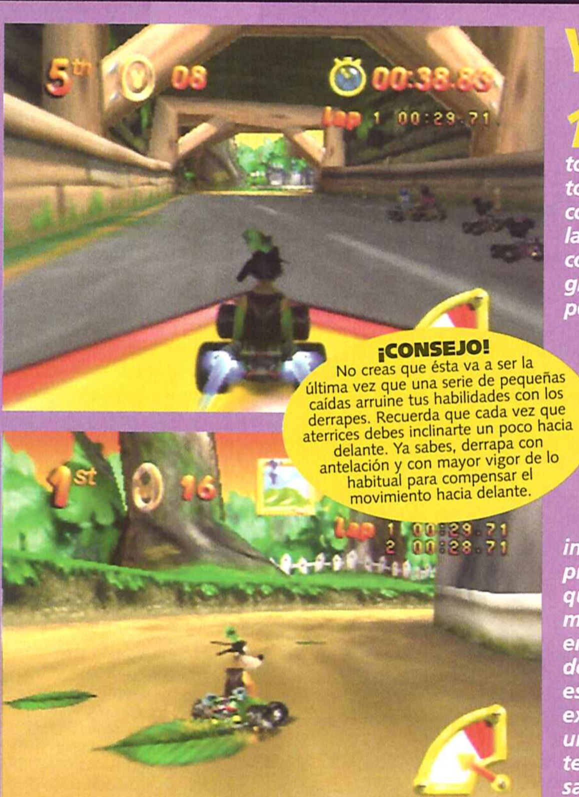


Haz caso al profesor y sigue sus consejos, pues te serán de ayuda.

Pluto es el único animal de Speedway USA que vive en una casa para animales.

VICTORY VEHICLES

Bienvenido al primer campeonato oculto. Al final de nuestra sección de trucos tienes las indicaciones para desbloquearlo.



¡CONSEJO!
No creas que ésta va a ser la última vez que una serie de pequeñas caídas arruine tus habilidades con los derrapes. Recuerda que cada vez que aterrices debes inclinarte un poco hacia delante. Ya sabes, derrapa con antelación y con mayor vigor de lo habitual para compensar el movimiento hacia delante.

YELLOWSTONE

1 Se avecinan un par de curvas de armas tomar; tras una salida a toda pastilla, deberás colocarte un pelín hacia la izquierda y, a continuación, iniciar un giro más largo que te permita colocarte en el centro de la pista, con la intención de cruzar sin problemas el sinuoso túnel marrón que viene después.

2 Los escalones del túnel interfieren en el proceso de derrape, así que empieza a patinar mucho antes de entrar en el túnel. No dejes de tirar del stick para esquivar el muro del extremo, pero suelta R una vez llegues al tercer escalón. Cuando salgas, prepárate para ejecutar un derrape bien largo por el arcén de hierba para poder pasar sobre el zipper que viene a continuación.

3 Apura en el giro en la izquierda (no te entretengas con un derrape porque vas a toda pastilla), pero ábrete bien en el próximo viraje para patinar sobre el zipper de la izquierda. Después, dirígete directo hacia la rampa de piedra.

4 Debes tomar tierra, pasar sobre el segundo "escalón" y volver a despegar. En el aire, mantén pulsado R, tira a la derecha y procura aterrizar al otro lado, pero a la izquierda. Con unos leves toques a izquierda y derecha podrás dar con el camino más seguro que va por la izquierda de las dos piedras centrales.

5 ¿Todavía estás derrapando? Bien. De este modo, quizá puedas virar hacia el último zipper de la izquierda. Aprovéchalo para deslizarte hacia la derecha y llegar hasta el final.







WASHINGTON

1 Rodea la fuente de la izquierda y podrás adentrarte en el tramo del circuito que viene justo después sin mayor esfuerzo.

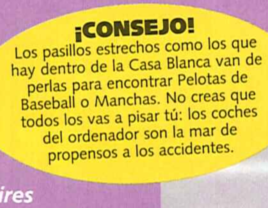
2 Tu próximo movimiento es un derrape largo hacia la derecha. No te pases, ya que el objetivo no es otro que el de dirigirte hacia la siguiente curva (ten en cuenta que es muy cerrada) y ejecutar un viraje muy bestia hacia la izquierda para superarla. Después, tan sólo un breve derrape te separará del camino que conduce a la Casa Blanca.

3 No hace falta que derrapes en la primera curva estrecha que hay sobre la alfombra roja. Basta con que tires levemente del stick y que vires un poco a la derecha en el divertido salón.

4 Si te olvidas del orden de los giros en los pasillos de la Casa Blanca acabarás perdiéndote: derecha, izquierda, dos a la derecha (afróntalos como si de un giro amplio se tratara) y dos más a la izquierda (igual que antes).

5 Un giro más a la derecha antes de salir de la nueva casa de Bush. Por último, un derrape largo (pégate todo lo que puedas a la hierba) que conduce a la línea de meta. En las vueltas dos y tres más vale que rodees la fuente por la derecha.





¡CONSEJO!
Los pasillos estrechos como los que hay dentro de la Casa Blanca van de perlas para encontrar Pelotas de Baseball o Manchas. No creas que todos los vas a pisar tú: los coches del ordenador son la mar de propensos a los accidentes.







EVERGLADES

1 Para empezar, sigue la ruta que marcan los ítems; recurriendo a un único y largo barrido por el alargado camino que vira hacia la derecha. No toques el barro, ya que perderás mucha velocidad.

2 Prepárate para una curva a la izquierda de armas tomar: con un pequeño salto seguido de un giro rápido bastará para superarla. A continuación, tira por la derecha en la encrucijada del ítem. Después, sigue saltando y girando para no perder el camino de la derecha, y aleja el kart en todo momento de las paredes.

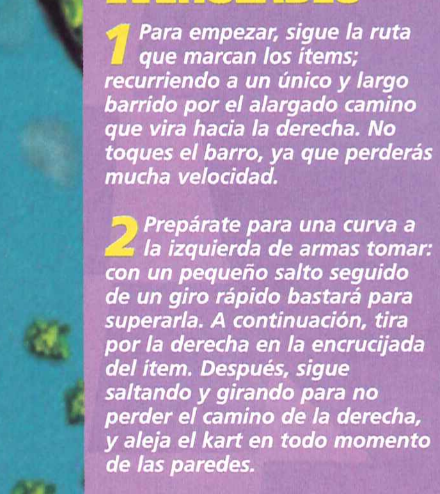
3 Cuando el barro quede atrás, dirígete hacia el acelerador que tienes a la izquierda. Si lo dejas escapar, quedarás a merced del tramo de agua que reducirá tu velocidad. Si consigues patinar sobre este acelerador, te resultará más fácil pasar sobre el segundo que queda a la izquierda.

4 Sal con un salto de la piscina de la derecha y, a continuación, ejecuta un par de pequeños derrapes para superar la curva cerrada en zigzag.

5 Ésta es la mejor ruta para cruzar el pantano: dirígete hacia la izquierda del primer estanque, derrapa hacia la derecha en el siguiente y, a continuación, dirígete hacia el pequeño camino que puede verse entre los dos estanques siguientes. Por último, ejecuta un derrape bestial para esquivar la piscina de barro y vira a tu derecha para rodear el último estanque.







¡CONSEJO!
Seguro que, como mínimo, caes una vez en el barro durante esta carrera, así que vas a necesitar una forma de volver a la carretera lo más rápido posible. Utiliza el giro, tantas veces olvidado, de A+B, que puede hacerte virar en un palmo en los momentos de apuro. Sin embargo, ejecútalo con suavidad, ya que es muy sensible.

MALIBÚ

1 Inicia el circuito con un derrape largo y, a continuación, utiliza otro para superar el viraje a la izquierda. Pégate al lateral si no quieres acabar en el banco de arena que hay en la segunda curva.

2 En la siguiente curva a la izquierda, no pares de derrapar hasta que hayas superado tres bancos de arena. A continuación puedes cruzar la calzada, para olvidarte del viraje a la derecha y encarar la próxima curva a la izquierda con un pequeño salto. Procura pasar por el lado izquierdo del montón de arena.

3 Para cruzar el túnel de Malibú acuérdate de los giros en ángulos recto de Chicago. A continuación, te viene un trío de virajes con derrapes facilones y un túnel poco iluminado que no te causará mayores problemas si sigues esta norma básica: derrapa en los tramos más oscuros.

4 Vayamos a por las cajas. Vira a la derecha para esquivar la primera. A continuación, y con suavidad, vuelve a tirar hacia la derecha para esquivar la siguiente. A partir de aquí, justo enfrente tendrás el sendero que te permitirá superar el resto y volver a la carretera.

¡LA PIEZA DE REPUESTO!
Pasa de la primera curva y dirígete directamente hacia las montañas que se ven a lo lejos. Encontrarás un camino de arena secreto en el que se esconde la pieza de repuesto.



¡CONSEJO!
Derrapar entre dos superficies curvas (como son las paredes y los bancos de arena de Malibú) es cosa fácil, pero derrapar en la salida ya no lo es tanto. Cuando estés a punto de salir, gira para encarar el lado derecho, suelta R y saldrás en línea recta.







FRANTIC FINALE

Tu paseo por los Estados Unidos llega a su fin, pero aún no deshagas las maletas, que esto no ha acabado.





HAWAI

1 En primer lugar, rodea el banco por la izquierda (no querrás esos ítems, ¿verdad?) y, a continuación, dirígete hacia la sombra de la palmera con un pequeño salto, justo antes de dirigirte a la entrada del túnel.

2 Con un pequeño derrape superarás la primera gota de hielo de la izquierda. Un breve impulso a la derecha y encontrarás un camino sinuoso que cruza el resto. Sin embargo, para acceder a la playa deberás ejecutar un patinazo considerable, si no quieres caer al mar.

3 Se aproximan unos virajes de órdago. Sigue nuestras instrucciones: afróntalos con mucha antelación (unos cinco o seis cuerpos antes de cada curva ya debes empezar a girar) y mantén siempre el stick pulsado en dirección contraria al giro. No debes pegarte demasiado a la orilla, pero si se diera el caso, basta con empujar en la dirección contraria para alejarse del peligro.

4 Tras un pequeño respiro (dirígete a la derecha del banco en pendiente), vienen unos tramos muy cerrados. Con pequeños derrapes podrás salir sano y salvo.

5 Un giro rápido para superar el terraplén verde y, a continuación, un derrape suave y largo alrededor de la cabaña de la playa para acabar.

¡CONSEJO!
No podrás virar alrededor de los cocoteros si lo haces de forma brusca. En Hawai debes empezar a derrapar en cuanto te acerques para, a continuación, ejecutar un viraje seco a izquierda o derecha si quieres esquivarlos con seguridad.



¡CONSEJO!
De momento, los corredores del ordenador son unos expertos. Concéntrate en tu conducción y libérate de cualquier arma que no sea un Turbo. Es la única manera de mantenerse en cabeza y no perder la posición privilegiada al final del día.





OREGÓN

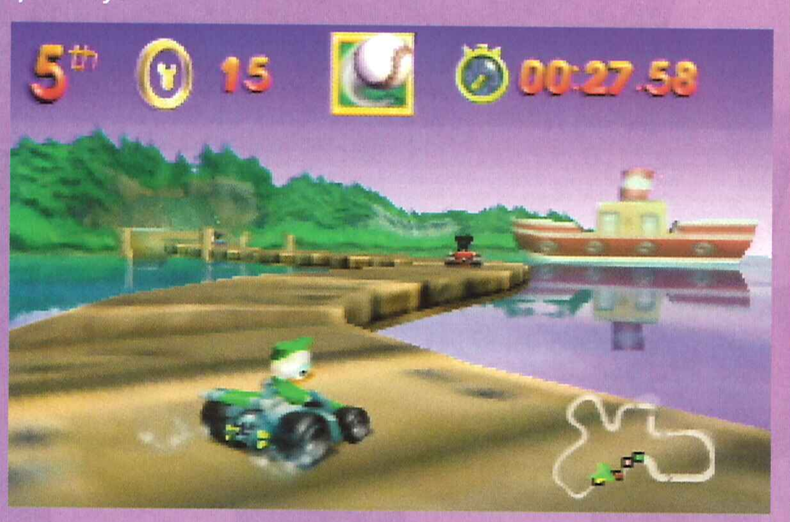
1 Para empezar, tienes una curva muy larga que deberías tomar bien abierta.

2 En las tres curvas siguientes deberás pulsar R y tirar del stick antes de que las ruedas toquen el agua, si no quieres pegártela contra los muros del fondo. Gira a tope, ya que estos virajes son más cerrados de lo que parecen.

3 Sigue la misma norma en las dos próximas curvas: son tan frondosas que, a veces, uno se olvida que incluyen auténticos giros en ángulo recto. Ten mucho cuidado con la larga curva en barrido que viene a continuación: derrapa demasiado hacia la derecha para hacerte con los ítems y acabarás perdido en la frondosidad verdosa del lateral.

4 No te salgas del peligroso tramo que viene a continuación: si pisas laterales verdes perderás mucha velocidad. Ejecuta varios saltos breves para cruzar el túnel de madera y superar el mini puente.

5 Por último, queda el paso elevado. Empieza a derrapar en cuanto entres en el segundo túnel de madera y no pares hasta subir al puente. A continuación, toma las dos curvas bien cerradas y a toda pastilla. Si encaras el viraje puedes derrapar a un lado, de modo que controles por completo el vehículo al final del giro y no acabes dándote un chapuzón en el agua.







TEXAS

1 El arco largo y sinuoso con que se inicia este circuito es uno de los pocos tramos de Mickey's Speedway en los que no debes derrapar. Simplemente pulsa izquierda y dejarás atrás al resto de corredores.

2 Derrapa a la derecha en cuanto entres en el túnel. Coloca tu kart a la izquierda de la calzada, de forma que puedas pulsar R para virar a la izquierda y superar la primera chimenea prominente que te encuentres.

3 Para superar el siguiente tramo (que va desde la entrada hasta la salida del túnel), lo mejor es que ejecutes un derrape larguísimo. Inténtalo, pero espera desde el lado izquierdo de modo que puedas superar la curva estrecha que hay antes de la entrada con un simple traqueteo del stick a izquierda y derecha.

4 A continuación, un derrape bestia y un salto para entrar en la recta. No pises la hierba del arcén, ya que es como el equivalente tejano al barro de Everglades.

5 Ahora puedes avanzar hasta el siguiente túnel con simples pulsaciones de R, si bien deberás ejecutar un derrape considerable para cruzar el túnel y salir con vida de él. Esquiva el enorme banco de arena de la izquierda; deberás pulsar A+B para recuperarte si cometes el error de pisarlo.

¡CONSEJO!
Genial: ahora que dominas los derrapes a la perfección, llega Texas y no hace falta que los utilices apenas. Ten en cuenta que un breve empujón del stick te hará perder menos velocidad que un viraje largo y cerrado (sin derrape).

COLORADO

1 Dirígete directamente a los dos ítems que tienes delante y prepárate para un breve derrape dentro del túnel. Tira del stick hacia la derecha cuando salgas si no quieres colarte por el agujero en forma de V que hay en el hielo.

2 Ahora llega esa terrible curva en horquilla. Pégate a la banda izquierda de la calzada, gira por el interior del muro justo antes de pasar la señal y, esto es vital, no pierdas de vista el acantilado y pégate todo lo que puedas a él. El último truco consiste en soltar R cuando estés a mitad de camino, y así no te caerás por el borde.

3 Después de una curva fácil a la izquierda viene otra de esas horribles curvas en horquilla. Anticipa el giro antes de la señal y, mucha atención, ya que después de la siguiente grieta, viene otro giro idéntico.

4 Avanza por el camino (bastará un derrape largo para atravesarlo) y, a continuación, si dispones de un empuje turbo, sal volando del pequeño puente y cruza el abismo. Es un atajo estupendo.

¡CONSEJO!
En el modo experto, probablemente necesitarás a un personaje que se adecue a la dificultad que dicho nivel requiere. Bien, el más apropiado es Louie. La clave está en su capacidad para tomar las curvas, aunque también es suficiente rápido para permanecer en cabeza.

5 ¿No ves ningún acelerador? Pues derrapa a lo largo de toda la curva. Por último, supera la curva que viene después de la segunda señal con un salto y ejecuta un derrape largo y suave hacia la derecha para que el último viraje te resulte más sencillo. ¡Y eso es todo!



TRUCOS Y DEMÁS

Una última tanda de consejos para desbloquear los secretos de *Mickey's Speedway USA.*

ACCEDE A VICTORY VEHICLES

Acaba primero en los tres primeros circuitos Profesionales.

ACCEDE A LOUIE

Queda primero en los tres primeros circuitos Intermedios para ganar el segundo trofeo Platinum.



ACCEDE A FRANTIC FINALE

Recoge las cuatro piezas de repuesto escondidas en los cuatro premios anteriores. Para ello, lee nuestra guía principal (la primera parte apareció publicada en el número 41).



ACCEDE A PROFESOR

Gana los trofeos Platinum en todos los circuitos y niveles de dificultad.

REINTENTOS ILIMITADOS

Gana los tres primeros circuitos Amateurs, Intermedios y Profesionales.



RAINBOW GOO

Gana los tres primeros circuitos Amateurs.

CARRERA SCALEXTRIC

Selecciona el modo de Práctica pero, antes de pulsar Start, pulsa Z en el mando uno o dos para controlar los veloces coches de Scalextric.

ACCEDE A DEWEY

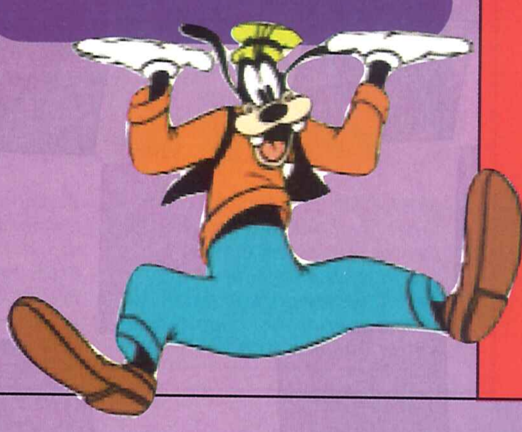
Acaba primero en los tres primeros circuitos Amateurs para ganar la copa Platinum.



TRUCO DEL BOTÓN DE INTERRUPCIÓN

Gana los tres primeros circuitos Amateurs e Intermedios.





¡Trucos para 10 de los mejores títulos de N64!

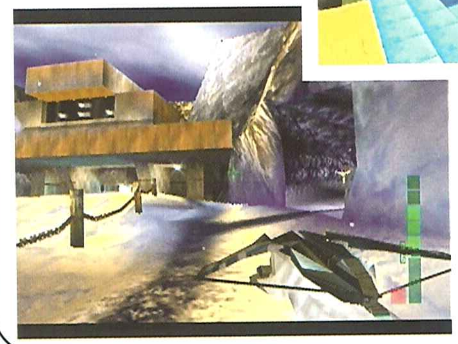


¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

AL RESCATE

1 Perfect Dark

MINAS INVISIBLES
Con este truco podrás descubrir las minas más potentes que hay esparcidas por los niveles del juego. Para ello tienes que recurrir al Vengador K7 y las minas de proximidad.



Por otro lado, si colocas una mina de proximidad en una puerta, te darás cuenta de que nadie puede verla. Esta información te será de lo más útil cuando juegues una partida multijugador con simulantes.

2 Zelda: Majora's Mask

VENCE EN LA CARRERA GORON
¿Problemas al competir con los mayores? Sigue los siguientes consejos. La mejor manera de conseguir una buena posición es acercarse al interior de cada esquina. No te preocupes demasiado en intentar noquear a tus oponentes, pues saldrás perdiendo. Recoge magia sólo cuando sea fácil de alcanzar. El medidor de magia mejorado que te da la Gran Hada en Pico Nevado es muy útil y un poco de aquel Chateau Romani tampoco te irá nada mal.



VENCE FÁCILMENTE A WOLFOS
Alza tu escudo con R y ve hacia atrás. Wolfos llevará a cabo su doble ataque, lo que le hará alejarse de ti. Es el momento de un golpe rápido con la espada mientras te está dando la espalda. Tus problemas han acabado.

3 Quake II



MARINES TOSTADOS
En el nivel del Detention Centre, atrapa a los tres marines en una jaula encima del río de lava. Llega hasta el nivel superior de la habitación y presiona el botón verde que hay en la esquina. De la forma más trágica, la jaula empezará a descender en dirección a la lava hasta sumergirse y destruir a los marines. Una vez éstos estén bien cocidos, presiona el botón de nuevo y la jaula se elevará conteniendo sólo sus restos. ¡Qué bonito!

4 The World is Not Enough

TRAJE DE MARINE
Completa A Sinking Feeling en menos de 2:55 en modo 00 Agent y conseguirás estos trajes de multijugador.

TRAJE DE ESQUELETO
Para desbloquearlos, simplemente completa Underground Uprising en el modo 00 Agent.



ARMAS EXÓTICAS EN MULTIJUGADOR
Completa el nivel Thames Chase en menos de 4:25 en el modo 00 Agent.

ARMAS EXTRA EN EL BANCO
Echa un vistazo en el piso superior del nivel del banco. ¿Ves esos armarios en la habitación enfrente de los ascensores? Súbete a ellos y presiona B. Encontrarás armas extra dentro.



5 Pokémon Puzzle League



COMBOS RÁPIDOS

Al buscar combos, una de las mejoras y más rápidas maneras es ir a por una línea recta vertical de cinco. Rastrea cada línea para ver si tienen bloques iguales, luego empareja dos iguales arriba y abajo y alinéalos antes de desplazar el quinto bloque hacia el centro. Con éste último movimiento los unirás. Si tienes suerte, ahora habrán más bloques cayendo y podrás encadenar varias combos. Busca este tipo de oportunidades para encadenar tantas líneas de cinco como sea posible.

6 Pokémon Snap



UNA FOTO CON TRES LAPRAS

¿Te apetece conseguir muchos puntos con una foto de tres Lapras? Obviamente, los vas a hallar en el nivel de la playa. Al inicio, mira hacia la derecha y verás a uno sacar su cabeza por encima de las olas. Alcánzalo. Tras Snorlax, un segundo monstruo aparecerá en el mar. Después de que cruces el puente, un tercero vendrá hacia ti. Si has conseguido dispararles a los tres por separado, todos emergerán juntos al final del nivel, cuando avistas a Kangaskhan. Eso te dará una importante cantidad de puntos.

7 Turok: Rage Wars





VENCE A TAL'SET

Este malvado personaje lleva consigo todas las armas conocidas y sabe cómo usarlas. La mejor táctica para vencerle es mantenerse tan lejos de él como sea posible y utilizar armas de larga distancia como el Rifle de Plasma o el Lanzagranadas Scorpion. También debes recordar que no puedes dejar de moverte. Cuando has conseguido que baje a dos tercios de su energía, algunos robots vendrán a por ti. Una vez los has despachado, él vuelve. Repite el proceso anterior y concéntrate en él, no en sus colegas. Sobre todo, mantente cerca de los lugares donde puedes recoger energía, te hará falta.

8 Tom & Jerry: Fists of Furry



DIVERSIÓN Y VENENO

A pesar de que el gas venenoso pueda parecer un reforzador bastante cutre, en ocasiones puede ser útil. Una vez has sido tocado por su mano mortal, debes tú tocar a los demás para infectarles lo que, además de fastidiarles, te servirá para curarte a ti. Asegúrate de huir rápido.

9 Mario Tennis





LOS MEJORES JUGADORES

Hay opiniones diferentes sobre qué personajes son mejores. Nosotros acostumbramos a triunfar con Peach y con Daisy, lanzando unos golpes cruzados a los que los oponentes no saben cómo responder. Y es que los ángulos que proporcionan estos personajes son esenciales. Yoshi también vale la pena, ya que posee un buen equilibrio de fuerza y agilidad. Por su parte, DK Jr. también es una buena opción por lo mismo. Bowser es demasiado lento. Si lo que buscas es músculo, mejor hazte con Donkey Kong. Ah, y olvídate de Mario, nosotros nos quedamos con la velocidad de Luigi.

10 Pokémon Stadium

TRES POKéMON AL INICIO

Inicia un juego nuevo en Torre Game Boy. Atrapa un Pidgey o un Rattata y guárdalos con tus personajes principales en las cajas de Pokémon Stadium. Ahora vuelve a la GBC y empieza de nuevo, escogiendo en esta ocasión a otro Pokémon y repitiendo el proceso anterior. Carga todos los Pokémon de la N64 en tu GBC y ahora podrás empezar tu juego con estos tres nuevos. (Si no quieres perder a tus viejos monstruos, guárdalo en el cartucho de la N64 antes de empezar.)



Consejos para los mejores *Trucos frescos para todos los gustos*



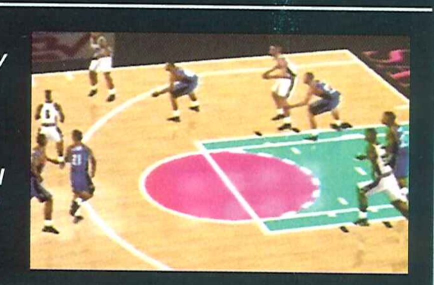
NBA LIVE 2000

Desbloquea a Michael Jordan

Juega contra el mismísimo Michael Jordan en el modo uno-contra-uno.
Si consigues vencerle (no será pan comido), lo encontrarás en la lista de agentes libres. Si quieres ponerte las cosas un poco más fácil, puedes recurrir al modo para crear un jugador y fabricar uno con un ranking de 99.

Desbloquea a Isiah Thomas

Consigue robar 15 balones en el nivel Superstar para ponerte en la piel de este gigante del baloncesto profesional.

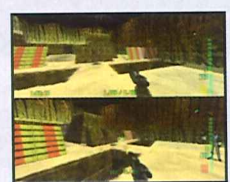


OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

¡Qué importa que sea primavera! Aprovecha un día de sol tímido para apoltronarte en el sofá y alegrarte la vista con la presencia de tu espía favorita, la sin par Joanna Dark.
Como siempre, no te defraudaremos: hemos extraído cuatro de los mejores desafíos para *PD* de la saca de Game On. Para aquellos jugadores que no tienen una fijación con Miss Dark, presentamos cuatro ideas refrescantes e ingeniosas. Ve calentando los músculos de las manos. ¡Preparado, listo, ya!

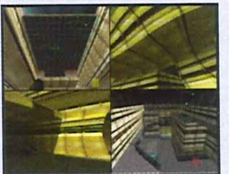
PERFECT DARK — Motor de explosión


Gracias a **Alonso Sousa** de **Santiago de Compostela** por idear este magnífico desafío. Antes de nada, activa el truco para tener munición ilimitada. Tras ello, escoge jugar una partida cooperativa con un colega humano y dirígete a Área 51: Infiltración. A fin de preparar el lugar para el desafío propiamente dicho, elimina a todos los enemigos con la ayuda de tu compañero. A partir de ahí, tenéis que dividiros. Un jugador atraviesa el campo minado para conseguir el Lanzacohetes, el otro busca una Motonave y se monta en ella. El objetivo consiste básicamente en que el conductor de la moto ha de evitar volar en pedazos mientras el ahora contrincante lanza cohetes contra él. Las medallas se otorgan en función de los cohetes que consigue esquivar el motorista antes de ser finalmente alcanzado.

COHETES ESQUIVADOS	 35	 20	 10

PERFECT DARK — Un, dos, tres...Slayer otra vez

Para este desafío, que nos envía **Óscar Asensio** desde **Pamplona**, necesitas organizar una partida para cuatro jugadores y seleccionar Complejo o Templo como arena. Selecciona un Slayer en cada espacio y empezad la partida. Un jugador corre a esconderse, mientras que los tres restantes se adueñan de un arma y se dirigen al extremo opuesto del nivel. De espaldas a la misma pared, los jugadores armados cuentan hasta tres antes de disparar todos a la vez la segunda función: Cohete dirigido. El ganador será la persona que haya guiado el cohete que acaba con la vida del jugador uno y la de nadie más. Anotad un punto por cada victoria e intentad jugar unas cinco tandas para determinar las posiciones finales.

CLASIFICACIÓN	  1º	 2º	  3º

PERFECT DARK — Conflicto entre francotiradores





Tendrás que buscarte la compañía de tres amigos si quieres intentar el desafío que nos remite **Jon Ituarga** de **Llodio (Álava)**. Fijad rifles de francotirador en las ranuras para armas, seleccionad una puntuación límite de diez muertes en la arena Rejilla y formad dos equipos sin simulantes. Empezad la partida, pero dedicad algún tiempo a acumular munición antes de ir directos al área principal del nivel. Un equipo tomará posición en los dos lados alargados, mientras que el otro deberá esconderse tras las columnas. Este último equipo no podrá apartarse de la sección iluminada, sólo moverse por el ancho de la sala detrás de las columnas. Luego, ¡que empiece el tiroteo! Cuando el conflicto llegue a su fin, contad las partidas ganadas de un total de diez y repartios las medallas.

VICTORIAS	 7-10	 4-6	 1-3

PERFECT DARK — Miras altas

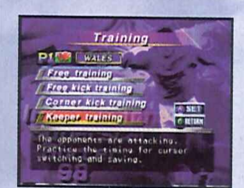




Lo sentimos por su creador, pero otro desafío anónimo asoma la cabeza este mes. Preparad una batalla para cuatro jugadores, en la que las muertes se produzcan por un solo disparo. Que la mitad de las ranuras sean para rifles de francotirador y la otra mitad para pistolas (vale cualquiera). Entrad en la arena de Área 52. Recoged munición a tope y abrios paso hasta el área del foso y las torres de vigilancia. En el momento en que tres jugadores hayan ocupado su posición en las torres, el cuarto habrá de saltar dentro del foso e intentar eliminar a cuantos francotiradores pueda antes de que le liquiden. La imposición de medallas se decide según el número total de muertes acumuladas por el jugador del foso antes de estirar la pata.

FRANCOTIRADORES ELIMINADOS	  5	 3	 1

ISS '98 — *Un portento de portero*





Miguel Seco de **Madrid** es el primero en tomar la salida este mes con los desafíos no dedicados a *PD* y lo hace con esta excelente -toda vez que compleja- partida de *ISS '98*. Accede al modo de entrenamiento para el portero y activa el control manual del cancerbero. Luego, sitúa la defensa tan lejos del guardameta como te sea posible y empieza la sesión de entrenamiento. El objetivo del desafío es evitar que te marquen un gol durante dos minutos. Las medallas deberían premiar el número total de paradas efectuadas durante ese tiempo. Una práctica que te irá de maravilla en tu carrera futbolística.

PARADAS		11-15		6-10		0-5

DIDDY KONG RACING — *¡Chaf!*





Un título que viene como anillo al dedo al desafío que nos remiten **Julia** y **Roberto Oller**, hermanos y residentes en **Roses (Girona)**. Lo primero es seleccionar un personaje y entrar en el modo Aventura. Conduce hasta la cara de elefante en el suelo y toca la bocina para atraer su atención. Cambia de vehículo, escoge la avioneta e intenta salpicar a cuantas más ranas mejor durante dos minutos. Una vez en la arena, no podrás volver a la hierba o al agua. Busca la rana con una mancha roja, ya que vale cuatro puntos.

RANAS SALPICADAS		8 ó +		6-7		4-5

SUPER SMASH BROS — *Rodar como una pelota*





Felicidades, **Álvaro Alfaro** de **Madrid**, por este desafío. Empezad una partida para tres, los jugadores 1 y 2 escogen a Fox y el 3 a Kirby. Partid hacia la arena Jungla de DK y poned a Kirby en el centro. De ahora en adelante el personaje rosa asumirá el papel de pelota. Los jugadores 1 y 2 se sitúan en extremos opuestos de la arena e intentan enviar a Kirby al lado de la pantalla del oponente de un puntapié con el objetivo de marcar un gol. No se os permite golpearos entre vosotros, sólo a Kirby. Según el número de goles marcados en dos minutos os llevaréis una medalla u otra.

GOLES		10		7		5

ZELDA: MAJORA'S MASK — *Rally Goron*





Manel Moliner, de **Ciutadella (Menorca)**, consigue situarse en cabeza de la carrera *Majora's Mask* al ser el primer jugador que nos envía un desafío para este fantástico juego. Antes de probarlo, sin embargo, tendrás que haber recogido la Máscara Goron. Ve hacia Pico Nevado y haz que el Goron de las tormentas de nieve se duerma. Hazte un ovillo como Link Goron e intenta subir rodando la montaña. Ganarás una medalla según lo lejos que llegues antes de que el hechizo se deshaga. Si caes de la montaña se acabó el juego, sin que importe el trozo que habías conseguido subir.

DISTANCIA		CIMA		FALDA DE LA MONTAÑA		SEGUNDA BANDERA

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Zelda: Majora's Mask ● Mickey's Speedway ● Rush 2049 ● The World is Not Enough
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

La Joanna Dark que habita en vuestros cartuchos de *Perfect Dark* debe andar agotada últimamente. Y es que cada vez la hacéis correr más. Cuando inauguramos esta sección os lo quisimos poner difícil y os dimos unos tiempos de apertura que requerían bastante pericia. Pero no hay quien pueda con vosotros. Bueno, sí, hay alguien, vosotros mismos, porque cada mes nos sorprendéis con los tiempos más desafiantes. Estamos echando a faltar, no obstante, récords para el resto de juegos. No será que sólo sois unos auténticos fieras cuando de pegar tiros se trata, ¿no? ¡Demostradnos que estamos equivocados!

Si te crees el mejor, demuéstranos que puedes superar los tiempos y puntuaciones conseguidas por los demás. Pulveriza los récords que aquí aparecen y entra a formar parte de los mejores nintenderos. ¡Ah! No dudes en enviarnos todo tipo de récords referentes a los juegos que hay en estas páginas. Aunque no esté creada la sección, la inauguraremos con tu puntuación o tiempo estrella. Así que, ponte manos a la obra y deja volar tu imaginación y tus dedos para hacerte con un sitio en nuestra revista.





BÁTELOS SI PUEDES

Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récordes que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...



OPERATION WINBACK

Quizá una de las mayores espinitas que los usuarios de N64 tienen clavada en el corazón sea la ausencia de una versión de *Metal Gear Solid*, para regocijo de playstationeros. *Operation Winback* es un más que logrado intento de ayudarnos a superar esto y la verdad es que lo logra. Es por eso por lo que este mes le queremos rendir un homenaje dedicándole nuestra sección de retos. No te lo pondremos muy difícil: supera nuestro mejor tiempo (15:28) y nuestra mejor puntuación (334 puntos) en el nivel 2. ¡Desenfunda!



F1 WORLD GRAND PRIX 2



¡Continuamos con las carreras! El mes pasado te animábamos a recuperar tu cartucho de *Ridge Racer* y quemar el asfalto. Bien, este mes nos pasamos a las competiciones más serias, concretamente la Fórmula 1 y la dureza de sus pruebas. El reto que te proponemos es que superes el circuito Australia's Albert Park en menos de 1'34"932. Aquí lo importante no es ir a toda pastilla, sino apurar en la conducción y no salirse nunca de la pista. Eso sí, si puedes, pisa a fondo...

Perfect Dark
TIEMPOS EN MODO AGENTE



CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

1	0:42	Guillermo Marsal, *Madrid*
2	0:43	Juan Riquelme, *Murcia*
3	0:44	Francisco Barahona, *Almendralejo*
3	0:44	Miquel Martínez, *Barcelona*

LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

1	1:46	Juan Riquelme, *Murcia*
2	2:09	Guillermo Marsal, *Madrid*
3	2:11	Miquel Martínez, *Barcelona*
3	2:11	Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

1	1:32	Miquel Martínez, *Barcelona*
2	1:39	Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3	1:41	Daniel Cruz, *Tenerife*

VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

1	1:42	Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
2	1:47	Guillermo Marsal, *Madrid*
3	1:50	Miquel Martínez, *Barcelona*

CHICAGO: SIGILO

1	0:39	Guillermo Rumbeu, *Valencia*
1	0:39	Miquel Martínez, *Barcelona*
2	0:41	Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3	0:43	Emilio Gómez, *Zaragoza*

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

1	1:33	David Arranz, *Madrid*
2	2:20	Nacho Fernández, *Cuenca*
3	2:49	Miquel Martínez, *Barcelona*

AIR FORCE ONE

1	1:52	Juan Riquelme, *Murcia*
2	1:57	Guillermo Marsal, *Madrid*
3	2:03	Guillermo Rumbeu, *Valencia*

VENGANZA DE MR BLONDE

1	2:01	Juan Riquelme, *Murcia*
2	2:09	Guillermo Marsal, *Madrid*
3	2:29	Nacho Fernández, *Cuenca*

International Track & Field



100M LISOS	
1	**9,42seg** Jesús Zafra, *Córdoba*
110M VALLAS	
1	**12,07seg** Iván Barbas, *Alicante*
2	**12,55seg** Mikel Cárcamo, *Vizcaya*
SALTO DE LONGITUD	
1	**9,39m** Luis Martín, *Madrid*
JAVALINA	
1	**105,80m** Aleix Vilalta, *Girona*
POTRO	
1	**9,99** José Ernesto Pascual, *Murcia*
2	**9,99** Antonio E. Pérez, *Tenerife*
3	**9,75** Francisco Atienza, *Álava*
MARTILLO	
1	**101,80m** Diego Belmonte, *Madrid*
HALTEROFILIA	
1	**280kg** Ricardo Barrenechea, *Bilbao*
SALTO CON PÉRTIGA	
1	**6,91m** José Ernesto Pascual, *Murcia*
2	**6,75m** Antonio E. Pérez, *Tenerife*
3	**6,70m** David Otero, *Burgos*
TRIPLE SALTO	
1	**19,70** Samuel Alonso, *Tarragona*
SALTO DE ALTURA	
1	**2,54m** José Ernesto Pascual, *Murcia*
2	**2,50m** Sergio Ramos, *Madrid*
100M LIBRES	
1	**0'45"54** Victor Vega, *Santander*
100M BRAZA	
1	**1'00"03** Álex Sánchez, *Toledo*
BARRA FIJA	
1	**9,97** Alexandre Hervas, *Alicante*
2	**9,96** José Ernesto Pascual, *Murcia*
3	**9,95** Consuelo Molina, *Madrid*

Star Wars Episode 1: Racer



BOONTA TRAINING COURSE	
1	**0:20,936** Daniel Renedo, *Badajoz*
MON GAZZA SPEEDWAY	
1	**0:07,952** Aarón Solís, *Pontevedra*
BEEDO'S WILD RICE	
1	**0:52,525** Daniel Renedo, *Badajoz*
MALASTARE 100	
1	**0:30,441** Fernando Costas, *Pontevedra*
VENGEANCE	
1	**1:00,364** Jorge Ruiz, *Segovia*
SCRAPPERS RUN	
1	**0:32,198** José Manuel Riquelme, *Fuenlabrada*
ANDO PRIME CENTRUM	
1	**0:43,225** Víctor Collazo, *Girona*
EXECUTIONER	
1	**1:14,516** Raúl Estévez, *Cáceres*

Mario Golf



TOAD HIGHLANDS	
1	**8'50"32** Mario Valero, *Barcelona*
KOOPA PARK	
1	**9'41"63** Eugenio Miranda, *Cádiz*
SHY GUY DESERT	
1	**9'53"12** Guillermo Argüello, *Mallorca*
YOSHI'S ISLAND	
1	**10'19"78** Nacho Vizcaíno, *Bilbao*
BOO VALLEY	
1	**11'15"06** Óscar Perrota, *Orense*
MARIO'S STAR	
1	**11'09"26** Alberto Castro, *Córdoba*

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás.
Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

SOY EL MEJOR, *MAGAZINE 64*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

World Driver Championship



HAWAII C	
1	**01:00,14** Guillermo Echegaray, *León*
ROME B	
1	**1:11,49** Rubén Torrent, *Valencia*
TIEMPO TOTAL	
1	**5:46,15** Rubén Torrent, *Valencia*

DK 64



JUEGO DE RAMBI	
1	**220** Javier Salanueva, *Alicante*
ARENA ENGUARDE	
1	**359** Tomás Garrido, *Sevilla*
CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY	
1	**85** Juan Riquelme, Murcia
2	**84** Héctor Pérez, Bilbao

Smash Bros



MARIO	
1	**11"02** Manuel Costas, *Asturias*
DONKEY KONG	
1	**13"35** Pablo Ródenas, *Zaragoza*
YOSHI	
1	**18"47** Gerard Muñoz, *Lleida*
KIRBY	
1	**18"55** Inma Gómez, *Almería*
LINK	
1	**18"82** Pedro Domínguez, *Huelva*
FOX	
1	**14"05** Emilio Alcaide, *Málaga*
PIKACHU	
1	**10"46** Daniel León, *Madrid*
BONUS 1 TIEMPO TOTAL	
1	**3'22"50** Pedro Domínguez, *Huelva*
BONUS 2 TIEMPO TOTAL	
1	**5'55"41** Manuel Costas, *Asturias*

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro…

El club de los VIRTUOSOS

desafío  F-Zero X



Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.
Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.

desafío G GoldenEye 007



Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.
Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.
Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.

desafío  Rogue Squadron



Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.
Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.
Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.

desafío  Donkey Kong 64



Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.
Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información
Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.

desafío  Super Mario 64



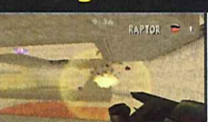
Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes que muestre el número total de monedas.
Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.

desafío I Resident Evil 2



Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.
Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.
Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.

desafío  Turok: Rage Wars



Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.

desafío  Mario Golf



Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.
Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.

desafío  Wave Race 64



Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.
Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.
Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.

desafío  Shadowman

Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.
Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.

desafío   Mario Kart 64



Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes tu tiempo.
Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.

desafío  Super Smash Bros



Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.

LAS REGLAS

- *Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.*
- *Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.*
- *Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)*
- *Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.*
- *No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.*
- *Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.*

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS
MAGAZINE 64
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

Truco del mes

1 WWF Wrestlemania
Súbete al poste del rincón y provoca al rival. No pares. Si no cejas en el empeño ni por un segundo, al oponente le será imposible acercarse para agarrarte por las piernas. Así, activarás el Especial y ganarás el combate sin ningún esfuerzo.
Pep Casademunt, Olot (Girona)



2 Perfect Dark
Utiliza un truco en Villa Carrington que te permita empuñar un arma con un detector de amenazas. Ponte frente al molino y ya verás... el detector lo confunde con una pistola automática. ¡Está más pirado que Don Quijote!
Lorenzo Prieto, Burgos

3 Perfect Dark
En el nivel Base Aérea, saca el Escáner y haz un zoom. A continuación, mantén presionado A para visualizar el menú y cambia al Drugspy. Se mantendrá el enfoque con el nuevo dispositivo.
Miguel Castillo, Madrid



4 Zelda: Majora's Mask
Para conseguir rupias fácilmente, lo único que necesitas es la cámara pictográfica. Una vez la tengas, haz una foto a cualquier parte del pantano, por ejemplo, al Deku vendedor de judías, y llévasela al hombre del concurso. Os dirá que es una foto estándar y os dará a elegir entre cinco rupias y otro viaje en el crucero.
Alejandro Lázaro, Zaragoza

5 Bio Freaks
¿Quieres pasarte el juego en cualquier nivel de dificultad? En opciones, desactiva los escudos. Vuelve a la partida y limítate a pulsar A todo el rato. Ganarás siempre.
Aarón Fernández, Valencia



6 TWINE
En A Sinking Feeling, mata a todos los guardias de la primera sala, luego agáchate y entra en el agua. Al final, sube por la parte izquierda. Sigue hasta llegar a la escalera. Con ello, te ahorrarás salud y evitarás a los guardias.
José Temprano, Ciudad Real

7 TWINE
En el nivel Courier, utiliza los dardos contra el guardia que hay en la sala de la caja de seguridad. El mensaje pondrá que has fallado la misión, pero si sales del banco, la misión contará como completada.
César Utrera, Sevilla



8 Turok 3
Bueno, más que un truco, es un detalle escabroso. Cuando vayas a desactivar el silo del nivel 2 verás un científico malherido que te dará una tarjeta de acceso. Pues bien, si pruebas a dispararle, le volarás la cabeza, las piernas... con lo que sólo se queda el tronco, ¡que aún se menea! Pues nada, a usarlo de alfiletero humano, por ejemplo.
José Luis Vich, Mallorca

9 ShadowMan
En la estación de Down Street, tras bucear por la alcantarilla del comienzo de la fase, llegarás propiamente a la estación. Sigue todo de frente y busca una puerta en la pared (¡mira con atención!). Llegarás a los baños. Recórrelos y conseguirás el truco "Hombre invisible".
Jesús Gordo, Toledo



10 Turok: Rage Wars
Activa los trucos Todas las armas y Munición infinita. Luego, escoge jugar una partida "Atrapa al mono". Selecciona la minipistola y mantén pulsado B para conseguir un escudo. Sigue presionando B cuando te conviertas en mono y conservarás el escudo. ¡Práctico!
Pablo Llaneras, Jaén

11 Zelda: Majora's Mask
Como Link Goron, sube la escalera trasera de la casa en Rancho Romani. Bájala casi toda y vuélvela a subir. Verás que a continuación la bajas rodando hasta caer inconsciente.
Toni Pujadas, La Garriga (Barcelona)

12 Donkey Kong 64
Empieza una partida multijugador en la primera arena. Entra por un área lateral, baja una pendiente y corretea cerca del muro. Irás a parar a una sala secreta que contiene un teletransportador.
José Luis Navarro, Soria

13 Zelda: Majora's Mask
Cuando estés de crucero por Pantano Sur, tira del analógico hacia atrás y luego gira despacio. Verás por encima de la túnica de Link.
Alberto Ruiz, Logroño

14 TWINE
En Cold Reception, dispara al primer depósito de munición de forma normal pero, al llegar al segundo, mantén presionado C-abajo y C-izquierda. Te pararás en el barril. Dispáralo para hacerlo volar por los aires.
Javier Fajardo, Santander

15 Pokémon Stadium
Si tienes problemas con la Mini Copa o la Pika Copa, enseña a un pokémon la MT Furia Dragón. Arrebatarás 40 PS cada vez, lo que noqueará a la mayoría de monstruos con uno o dos movimientos.
Joaquín López, Coslada (Madrid)



TU TURNO

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

recortar y mandar



AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí tenéis mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo ....

Y vivo en ....

....

....

....

....

Código Postal ....






1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1os PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....

Bueno, bueno, qué veo aquí... la sala de espera llena de pacientes.

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

Dr. Vainilla,
Me siento un inútil porque no soy capaz de completar el tercer nivel de *TWINE*. ¿Qué me recomienda?
Joaquín Ruiz, Madrid

El Dr. Vainilla acaricia un gato alopécico.
Inútil, no, sólo un poco lento. Es muy fácil salvar a los rehenes, pero antes tienes que matar a todos los enemigos pululando por el área donde están retenidos. Luego, sigue abriéndote paso por el nivel y, sobre todo, no pares de moverte. El diseño del nivel puede parecer un poco confuso, pero si te concentras verás el camino a seguir con claridad.

Dr. Vainilla,
Me está costando derrotar al Cíclope de *Hercules*. ¿Me puede ayudar?
Gerardo Casares, Cuenca

El Dr. Vainilla practica kickboxing con un osito de peluche gigante.
Uno de los habitantes deja caer un consejo muy útil para derrotar a Cíclope. Tienes que correr en círculo y golpearle por el costado o por detrás porque, por si no lo sabías, su campo visual es limitado.



Dr. Vainilla,
He acabado el nivel Templo del Pico Nevado de *Majora's Mask* y he ganado la carrera Goron. Había conseguido el polvo de oro pero, como he tenido que volver a poner a cero el tiempo, lo he perdido. ¿Cómo recupero el polvo?
Chema Azcona, León

El Dr. Vainilla va dando tumbos sentado a horcajadas en una silla.
Tengo malas noticias para ti, Chema. Tendrás que derrotar al jefe y ganar la carrera otra vez. Pero al acabar,



entrega el polvo al herrero y mejora la espada. Tras ello, vuelve a luchar contra el jefe. Y hasta aquí la lección de cómo racionalizar el tiempo.

Dr. Vainilla,
¿Dónde encuentro el Amor de Nayru en *Ocarina of Time*? ¿Y la Escama Dorada?
Jesús Portet, Lleida

El Dr. Vainilla, melancólico, recuerda a su primer amor.
Bueno, normalmente, no respondo a una doble dosis de dudas pero, por esta vez, pase. Para conseguir el Amor de Nayru, ve a la sección en la que se distingue al Coloso del Desierto en la distancia. Camina por el muro de la derecha hasta que veas dos árboles con una rendija en medio. Lanza una bomba por la abertura, dentro encontrarás el hada que te dará el poder (bastante inútil). La Escama Dorada es una recompensa por haber pescado un pez que pesa más de 6 kilos.

Dr. Vainilla,
En *Mario Golf* tengo todos los personajes del modo Consigue los personajes, además de Maple y Metal Mario. ¿Cómo gano los que me faltan?
Luis Montoya, Granada

El Dr. Vainilla se despierta de una pesadilla horrible en la que el gato del vecino se comía a su canario.
Bueno, parece que andas tras Donkey Kong y Golden Mario. Mientras que para desbloquear al simio debes puntuar 30 puntos en el modo Ring, Golden Mario será tuyo si tras seleccionar a Metal Mario, mantienes apretado C-izquierda y pulsas A. Y ya que estamos puestos, facilito una lista de los personajes que Luis ha logrado, para evitarme que otro paciente me lo pregunte:
Yoshi: gánale en el modo Consigue los personajes, después de desbloquear a Luigi.
Sonny: derrótale en el modo Consigue los personajes. Luigi y Yoshi tienen que estar desbloqueados.
Wario: gánale en el modo Consigue los personajes. Luigi, Yoshi y Sonny tienen que estar desbloqueados.
Harry: véncele en el modo Consigue los personajes. Luigi, Yoshi, Sonny y Wario tienen que estar desbloqueados.
Mario: derrótale en el modo Consigue los personajes. Luigi, Yoshi, Sonny, Wario y Harry tienen que estar desbloqueados.
Bowser: véncele en el modo Consigue los personajes, después de haber desbloqueado a Luigi, Yoshi, Sonny, Wario, Harry y Mario.
Maple: gana 50 Medallas Birdie en el modo Torneo.
Metal Mario: gana 108 Medallas Birdie en el modo Torneo.



Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar



Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

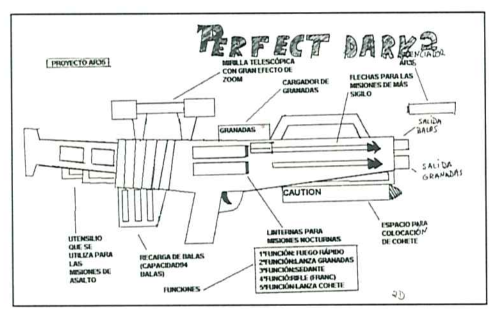
....

....

.... Código Postal ....

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.



Juan García, de Huelva, ya ha pensado cómo podría ser el arma definitiva para la segunda entrega de Perfect Dark.

Acerca de GameCube

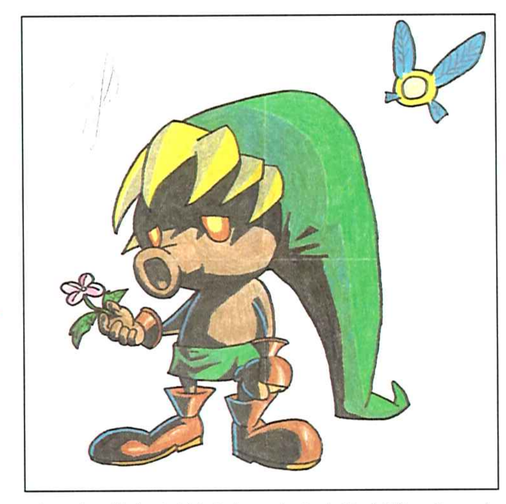
Hola, M64.
Me llamo Saúl y os escribo para preguntaros algunas cosas acerca de GameCube:
1. ¿Qué se necesita para obtener un kit de desarrollo para ésta?
2. ¿Cuánto podría valer todo, aproximadamente?
3. ¿Para cuándo en España (lo más aproximado posible)?
4. ¿Con qué títulos y sobre qué precio saldrían (la consola y los juegos)?
Una mala noticia (mejor dicho, dos):
- *Crash Bandicoot* no salta de plataforma.
- Una empresa está desarrollando un adaptador y emulador de juegos para Game Boy que hará posible que los inocentes que se compraron una PS2 puedan jugar a juegos de aquélla, lo que demuestra que los poseedores de una PS2, la "súper máquina" multimedia de 128bits, tienen envidia de la "pequeña" de 8bits.
El futuro es nuestro, nintenderos.
Saúl

1. Principalmente, ser una compañía desarrolladora, hablar con Nintendo y convencerles de que puedes crear juegos que colmarán las expectativas que ellos tienen puestas en la consola y que se harán cumpliendo cada una de las cláusulas que ellos imponen. Como ves, nada fácil si no tienes un cierto renombre en el mundo de los videojuegos.
2. No se pueden comprar libremente. Como te hemos indicado, es la propia Nintendo quien se los vende a los desarrolladores.
3. Mediados de 2002.
4. La cuestión del precio y los juegos sigue siendo un completo misterio no sólo en Europa, sino también en el resto del mundo. Ya conoces a Nintendo y sus políticas de secretismo...
- No te preocupes. De hecho, los usuarios de N64 no andamos precisamente escasos de plataformas de calidad que no sólo están a la altura de Crash, *sino que lo superan.*
- Así es. La empresa es Datel y ya tienen todo pensado sobre su emulador de GB. Éste vendrá con ocho juegos (ninguno de Mario) y hará las veces, también, de Action Replay. La idea no está mal, veremos qué tal funciona en Japón.

Me pregunto...

¡Hola! Tengo algunas dudas y me gustaría que me ayudaseis. Son las siguientes:
1. ¿Qué juego de rallies de Nintendo 64 es mejor: *Top Gear Rally*, *Top Gear Rally 2* o *V-Rally*?
2. ¿Qué empresas que desarrollan juegos solamente para PSX pasarán a GameCube?
3. ¿Cuántos juegos para GameCube están en desarrollo?
4. ¿Durante cuánto tiempo estará anulado el lanzamiento de *Aidyn Chronicles*?
5. ¿Qué ha pasado con el lanzamiento de *Scooby Doo*?
Xavier Camí, Lleida

1. Como puedes comprobar en nuestro directorio, V-Rally '99 *es el juego de rallies al que mayor nota hemos otorgado. Aun así,* Top Gear Rally 2 *también es un juegazo a tener muy en cuenta. Depende del estilo de juego que prefieras:* TGR2 *tiene más de arcade que de simulador; posee una conducción más sencilla y un ritmo más trepidante.*
*2. Muchos son los desarrolladores que están trabajando para GameCube: Acclaim, Activision, Capcom, EA, Factor 5, Konami, Infogrames, THQ, Ubi Soft y 3DO entre otros. Ahora bien, si tu pregunta era en referencia a Square, debes saber que las relaciones entre ésta y Nintendo no parecen ser muy fluidas. Pero Nintendo contará en exclusiva con los juegos de Rare, NTSC (*Wave Race*), Retro Studios (*Metroid*) y Left Field Productions (*Kobe Bryant*).*
*3. Muchísimos. Además de los que ya presentó Nintendo junto con la consola (*Zelda, Luigi's Mansion...*), contaremos con* REO, Robocop, Thornado, Rogue Squadron *y más que, de momento, son un secreto.*
4. Según recientes conversaciones con Proein (que, en un principio, iban a encargarse de su distribución), el lanzamiento de Aidyn *está totalmente congelado. Confiemos, no obstante, que si el título es tan bueno como parece ser y triunfa en Europa, decidan meterlo en el microondas y nos lo sirvan bien calentito.*
5. Al igual que con el resto de títulos que Proein iba a distribuir, los costes de producción han obligado a la compañía a anular su lanzamiento.



Magnífico dibujo de Link Deku cortesía de Daniel Bascuñana, de Alicante.

Mucho por vivir

Saludos cordiales. Mi primera consola fue una NES de 8 bits adquirida a finales de los 80. Pertenece a un grato pasado junto a juegos como *Euforia*, *Faxanadú* o *Simon's Quest* que algunos de los más recientes en incorporarse al mundo Nintendo tal vez ni conozcan. Después llegó la SNES y los mejores RPG que jamás he conocido. Los que no admitan que *Secret of Evermore*, *Illusion of Time*, *Terranigma* o *Secret of Mana* superan a todos los de la saga *Final Fantasy* en PSX es que nunca han jugado a ellos. Y ahora, la N64, el resurgir de la GB gracias a *Pokémon* y el futuro tan prometedor de Nintendo que siguen manteniendo aquellas ganas de divertirme y pasarlo bien jugando. Por eso pienso seguir disfrutando de ello aunque me digan que la época de los videojuegos ya se me ha pasado. ¿Es que acaso el mundo de la imaginación y la fantasía tienen que tener una edad? Señores, basta ya de incordiar, un videojuego no hace daño a nadie. Al revés, relaja, divierte, proporciona satisfacción y desarrolla la mente. Antes no me quedaba más remedio que aprender inglés si quería pasarme *Secret of Mana* (mira, eso que gané).
Cada día esto va a mejor. El nombre de la revista no tiene por qué cambiar, ni tampoco tiene que desaparecer. ¿Por qué no dedicarse a todo lo que Nintendo nos ofrece sin limitarse a una consola? Hay

GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

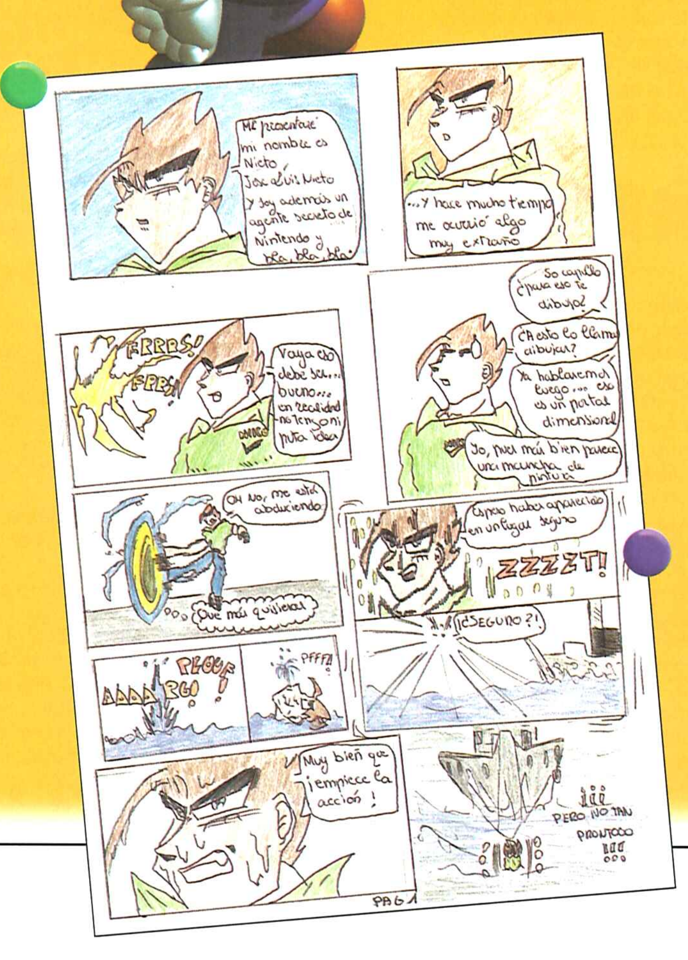
Este mes es el turno de...

LOS CÓMICS

Más historias salidas de vuestras mentes nintenderas. Tras las aventuras detectivescas protagonizadas por Bond el mes pasado, este mes contamos con un nuevo personaje inventado por José Luis Nieto, de Córdoba.

No sabemos si es un agente secreto, un enviado del gobierno o, simplemente, un agente libre, pero lo que está claro es que en esta breve historieta las pasa canutas. Manga, un prota muy parecido a Goku, y referencias a los juegos de N64 es lo que os espera en el cómic de este mes...

Por supuesto, no dejes de enviarnos tus dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas y nosotros estaremos encantados de leerlos.





CUENTA

que entender que todo evoluciona y que tendremos muchas novedades. Habrá, cómo no, más de lo mismo, pero mejorado al cubo (*Shadowman*, *Metroid*, *Pokémon*...) y cosas que hoy en día ni nos imaginamos. ¿Quién me iba a decir a mí que Freon-Leon, uno de los cuatro héroes de *Euforia* y que lanzaba un gélido aliento por la boca volvería de nuevo como el Pokémon nº 4 usando, esta vez, un lanzallamas?
Rafael Gordo Martín, Toledo

Pasado, presente y futuro se dan cita en la carta de Rafael. En ella hace referencia a los gloriosos días de la SNES, cuando Nintendo no tenía competidor, los juegos eran derroches de imaginación en los que la jugabilidad y el argumento primaban sobre el aspecto gráfico y nadie molestaba a los jugadores con continuas alusiones a la violencia y los trastornos mentales que provocan disfrutar de magníficas aventuras en tu consola. (Perdonad, nos ha embargado la nostalgia...) Todo esto nos lleva a plantearnos: ¿cualquier tiempo pasado fue mejor? Bien, la N64 es una más que digna sucesora y no hace falta que insistamos en las maravillas que nos ha ofrecido y de las que aún disfrutamos sin cesar para que os deis cuenta de eso. Sin embargo, si analizamos su presente, sin duda, la respuesta a la pregunta que hacíamos antes es... sí, cualquier tiempo pasado fue mejor. Y no hace falta irse muy atrás: hace un año y medio, por ejemplo, nos veíamos desbordados por avalanchas de juegazos como RE2, Rayman, DK64, Smash Bros... *y nos abrumábamos con lo que nos esperaba:* Tony Hawk's, Perfect Dark, Zelda, TWINE... *¿Adónde ha ido a parar ahora toda esa ilusión cuando el total de lanzamientos es más breve que la lista de los ingredientes de un sandwich de jamón y queso? ¿GameCube? Está bien, llegó la hora de hablar del futuro.*
Como bien dices, ni nos imaginamos las cosas que tendremos en GameCube y el motivo no es otro que el secretismo al que Nintendo está sometiendo a su consola de próxima generación. El E3 está a la vuelta de la esquina y confiamos en que Nintendo haga un gran despliegue para mostrar a todos qué esconde en la manga, aunque los rumores indican que ningún desarrollador ajeno a Nintendo (los llamados "third-parties") mostrará software para la GCN. ¿Es justo que los usuarios que se mantienen fieles a GameCube tengan que aferrarse a promesas y no a hechos para conservar dicha fidelidad? Nosotros creemos que no. Esperamos mucho del nuevo proyecto de Nintendo, más después de haber visto la Advance, pero no nos gustaría que abusasen de nuestra confianza.



Mucho talento y un poco de carboncillo es lo que ha necesitado Rubén Ferreras, de Vizcaya, para plasmar este estupendo Link.

La otra cara de la moneda

Hola, gente de M64. No puedo evitar la sensación de que, cuando todavía queda casi un año para la salida de la GameCube, tenemos una consola acabada. Vemos cómo, pese a la salida de la PS2, la PSone todavía sigue dando coletazos muy dignos, mientras que N64 está muerta. Encima, al escaso número de lanzamientos se ha de sumar la anulación de otros (*Indiana Jones* y *Conker's Bad Fur Day* no aparecerán y *Dinosaur Planet* y *RE Zero* se han pasado a GC). Cuando veo todo esto, no puedo evitar sentir cierto cabreo.
¿Qué es lo que ha hecho mal Nintendo? ¿Por qué la N64 no ha interesado a los desarrolladores y, por consiguiente, al público en general? Fijaos en el tiempo que queda para el lanzamiento de la GCN y la N64 está desfasada, en un estado de abandono inaudito. Luego dicen que si la Play se ha vendido es por la piratería y qué se yo... pero ha vendido, no le han faltado desarrolladores y mucho menos juegos, mientras que la penosa media de lanzamientos para N64 es de uno al mes, si es que llega.
Por otro lado, ¿dónde está la línea, digamos, de bajo precio de la N64? Sacaron unos pocos hace años y, después, nada.
Hablando con los profesionales (me refiero a los dueños de las tiendas de videojuegos), me comentaron que "Nintendo no interesa", que, al igual que a los usuarios, "les sale caro y poco rentable". Que conste que no me siento como si hubiese desperdiciado mi dinero, todo lo contrario, he podido disfrutar con algunos de los mejores juegos de la historia, pero no puedo evitar pensar que si se han hecho grandes juegos y tan variados, con una temática más adulta, con los 32 bits de Sony, ¿qué no

¡Noticia de última hora!

¡Espeluznante! ¿Quiénes son vuestros "contactos"? ¡Queremos una copia ya!

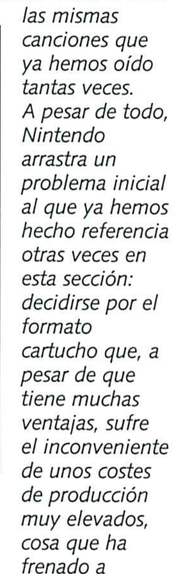
Os presentamos en primicia el primer título para GameCube. ¡Y menudo juegazo!

Hola, somos Daniel y Consti y tenemos una información de vital importancia que daros. Resulta que tenemos "ciertos contactos" que han conseguido sacar de CAPCOM una imágenes increíbles. Se trata, como podéis ver en las fotos que acompañan a este texto, de las portadas que llevarán las cajas de ¡RESIDENT EVIL ZERO! tanto en Nintendo 64 (a pesar de lo que se dijo) como en Nintendo GameCube (ésta era seguro). Lo que nos resulta más llamativo es que están en español y en la versión de Cube pone Cube Magazine ¿Vais a cambiar de nombre? Además, ¿por qué en N64 sale un zombie y en GameCube una zomba? Bueno, seguiremos investigando y os mantendremos informados...
Daniel y Consti Sánchez Suárez, Sevilla

CUENTA

se hubiese podido conseguir con N64?
José Luis Vich, Mallorca

Vayamos por partes. Así es, a la N64 ya le han conectado el respirador artificial pese a que todavía falta un año para que llegue su sustituta. Mientras, la PSone, como decías, sigue contando con títulos tan fuertes como una nueva entrega de ISS *o* Final Fantasy IX. *Y no sólo eso, los usuarios de DC, cuya muerte ya ha sido anunciada, podrán disfrutar en julio del mismísimo* Unreal Tournament. *La cuestión es, ¿por qué no darle a la N64 la despedida que se merece?* Conker's Bad Fur Day, Aidyn Chronicles, Indiana Jones *y* Battle for Naboo. *Títulos no faltan y todos ellos de una calidad suficiente como para ser envidiados por los propietarios de otra consola. Sin embargo, Nintendo ha decidido que la agonía de la 64 bits estará compuesta por más* Pokémon *y más* Mario *(Paper y Party), títulos que, aunque buenos, no dejan de ser más de lo mismo. Nintendo podría haber despedido el concierto haciendo un bis salvaje como pocos que los fans recordarían eternamente. En cambio, ha preferido volver a tocar las mismas canciones que ya hemos oído tantas veces. A pesar de todo, Nintendo arrastra un problema inicial al que ya hemos hecho referencia otras veces en esta sección: decidirse por el formato cartucho que, a pesar de que tiene muchas ventajas, sufre el inconveniente de unos costes de producción muy elevados, cosa que ha frenado a muchos desarrolladores y a muchos distribuidores a lanzar sus productos. Esto explica el hecho de que últimamente aparezcan tan pocos cartuchos, de la misma forma que explica, también, la ausencia de juegos de línea económica. La costosa fabricación de cartuchos provoca que las compañías fabriquen los mínimos previstos para cubrir las ventas, lo que provoca que no quede stock en sus almacenes que después puedan lanzar a un precio menor. Así de sencillo y así de molesto.*
Ahora Nintendo tiene la oportunidad de acabar con todos estos errores y empezar de cero con la GameCube. Esperamos que así sea. Nosotros, como siempre, le deseamos lo mejor.



Ángel Luis María, de Madrid, recupera a uno de los personajes de Dragon Ball. ¿Será una petición a Nintendo para que lancen un juego basado en la serie?

El club de los VIRTUOSOS

¡Nos encanta! Cada mes sois más los nintenderos que pasáis a formar parte de nuestro club de los virtuosos. De esta forma, nuestra categoría de bronce se engrosa con un nuevo miembro. Por el momento, la cosa está así:

1. Juan de Frías, Valencia. Desafíos superados: E, G y H.
2. Juan Riquelme, Murcia. Desafíos superados: C, H y K.
3. Manuel Jiménez, Madrid. Desafíos superados: B, C y H.

No dejéis de enviarnos vuestros récords para haceros con un sitio entre los mejores.



Ahí vamos

¿Qué tal, nintenderos? Ahí van mis cuestiones:
1. ¿Llegará *Pokémon Cristal* finalmente a nuestras Game Boy Advance?
2. ¿Cómo podría incluir imágenes de juegos Nintendo en mi futura web sin tener problemas con mi marca favorita?
3. ¿Cómo podría empezar a trabajar en Nintendo España, en lo que fuese?
Eduardo Thomas Pérez, Madrid

1. Mucho nos tememos que no, puesto que , al igual que el resto de títulos Pokémon *de bolsillo, es para la GBC. Por el momento, el juego aparecerá en EE.UU., lo cual es una buena señal. Quizá Nintendo se anime a lanzarlo también en Europa, dado el éxito arrollador de cualquier cartucho Pokémon que aparece por aquí.*
2. En teoría, no deberías tener ningún problema en reproducir imágenes de juegos, a condición de que explicites su origen y autoría, y aquéllas sirvan sólo de apoyo a contenido editorial, es decir, cuando no las utilices para producir merchandising (llaveros, pósters, guías, etc.), sino con fines meramente informativos. En cualquier caso, te recomendamos que te dirijas directamente a Nintendo pues nosotros no somos expertos en leyes de propiedad intelectual.
3. Si tienes más de 18 años, estás de suerte, pues en la web de Nintendo España (www.nintendo.es) hay una sección en la que piden colaboradores. Concretamente, el anuncio reza así:
"Se necesita personal para trabajar como colaborador externo en la realización de páginas web. Se requieren personas mayores de 18 años, con buen nivel de redacción y habituados a jugar con consola de videojuegos. Los interesados mandar Curriculum Vitae, adjuntando un diseño de página web, a la siguiente dirección:
Club Nintendo
Ref: Colaboradores
C/ Azalea, 1 Miniparc 1-Edificio D
El Soto de la Moraleja"
28109 Alcobendas - Madrid
Ya sabes, si cumples los requisitos, anímate y contesta al anuncio.

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: n64@mcediciones.es
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

64 MAGAZINE DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tiralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. MAJORA'S MASK
3. PERFECT DARK
4. SUPER MARIO 64
5. DONKEY KONG 64
6. TUROK 2
7. GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING




91% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ARMORINES

84% 4 Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE



92% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX

84% 4 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS

83% 3 NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1



Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST



91% 5 Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14



Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER

86% 3 Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21



Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DIDDY KONG RACING

90% 4 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONALD DUCK QUACK ATTACK

80% 2 Ubi Soft ● 9.995 pesetas ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 37

Un plataformas para los más peques. Interesante, pero poco desafiante.

DONKEY KONG 64

95% 5 Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25



Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS

88% 4 Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Nº 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64

85% 4 NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION

80% 3 Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

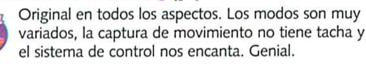


87% 4 Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL



93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5 Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64
94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12


El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOEMON 2
83% 4 Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE
94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN

88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER
87% 4 Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

86% 4 Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64

92% 4 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98
94% 5 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

ISS 2000

90% 4 Konami ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rum. Pack ● Nº 35

La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI
94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak


Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE
88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

98% 5 Nintendo ● 12.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● R. Pak ● En cart. ● Nº 37

La secuela del mejor juego de todos los tiempos es tan buena como el original.

LEGO RACERS
75% 3 Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS
90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF
91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2

87% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp Pack. ● Nº 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS

91% 5 Nintendo ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● R. Pak ● Tran. Pak ● Nº 36

Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho jugo.

MICKEY'S SPEEDWAY USA
84% 4 Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Rumble pak ● Nº 38

Un clon de *Mario Kart* de la mano de Rare que no innova mucho pero que divierte un montón.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS

90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX

89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4 Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE

92% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● C. Pak ● En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000
69% 3 Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

NBA JAM 2000
85% 4 Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

AMOS DEL ASFALTO


GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO 64
2. DONKEY KONG 64
3. RAYMAN 2
4. ROCKET
5. YOSHI'S STORY

OPERACIÓN WINBACK

83% 4 Virgin • 1-4 jugad. • Controller pak • Rumble Pak • Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid.*

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF

84% 4 Infogrames • 1-4 jugad. • Rumble Pak • En Cart. • Nº 28

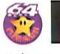
Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK

97% 5 Rare • 10.990 • 1-4 jugad. • Controller Pak • Rumble Pak • Expansión Pak • Nº 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *Golden-Eye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS



89% 5 Nintendo • 5.990 • 1 jugad. • En cart. • Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON PUZZLE LEAGUE



91% 5 Nintendo • 12.990 • 1-2 jugad. • En cart. • Nº 40

Junta bloques por colores con el mejor cartucho de puzzles que puedas encajar en tu N64.

POKéMON SNAP

84% 4 Nintendo • 8.990 ptas. • 1 jugador • Nº 34

Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM



90% 5 Nintendo • 12.990 ptas. • 1-4 • En cart. • Tran. pak • Rum. pak • Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

POWER RANGERS

29% 1 THQ • 10.990 ptas. • 1-2 jugadores • Nº 40 • Controller Pak

Marionetas estreñidas se tambalean por Legolandia. Todo en él es absolutamente lamentable.

QUAKE II

91% 4 Proein • 9.490 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Expansion Pack • Controller Pak • Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y hectolitros de sangre.

RAINBOW SIX



89% 4 Proein • 9.990 • 1-2 jugad. • Controller Pak. • Rumble Pak • Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2



90% 4 Ubi Soft • 9.995 • 1 jug. • Cont. Pak • Rumble Pak • Exp. Pak • Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE

82% 3 Infogrames • 9.995 ptas. • 1/2 jugad. • Rumble pak • Controller pak • Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2





95% 5 Virgin • 1 jugad. • Rumble pak • Exp. pak • Mem. en cart. • Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64



93% 5 Nintendo • 8.990 • 1-4 jugad. • En cart. • Cont. Pak • Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS

85% 4 Titus • 9.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS



88% 4 Ubi Soft • 9.995 • Exp. Pak • Rumble Pak • Cont. Pak • Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON



94% 5 Nintendo • 9.490 • 1 jug. • Rumble Pak • En cart. • Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH



87% 3 Acclaim • 6.490 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • En cart. • Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049



93% 4 Midway • 9.990 • 1-4 jugad. • Cont. Pak • Rumble Pak • Exp. Pak • Nº 36

Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN



95% 5 Acclaim • 10.490 • 1 jug. • Rumble Pak • Cont. Pak • Expansion Pak • Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS



90% 5 Nintendo • 5.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 4



A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

82% 3 Acclaim • 9.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY



89% 4 Aclaim • 9.990 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS



73% 3 Proein • 11.490 ptas. • 1 jugad. • Rumble pak • Controller pak • Nº 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER



88% 5 Nintendo • 9.490 • 1-2 jugad. • Rum. Pak • Exp. Pak • En cart. • Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64



96% 5 Nintendo • 7.990 • 1 jugad. • En cart. • Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS



90% 5 Nintendo • 9.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • En cart. • Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS

84% 3 Infogrames • 10.990 • 1 jugad. • En Cart. • Nº 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS



90% 5 Nintendo • 9.990 • 1-4 jug. • Rumble Pak • En cart. • Expansion Pak • Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

THE WORLD IS NOT ENOUGH



91% 4 EA • 9.490 • 1-4 jug. • Rumble pak • Cont. pak • Expansion pak • Nº 38

Un digno sucesor de *GoldenEye* que llega a superarlo en ciertos aspectos. Una joya para tu colección.

TOM & JERRY

75% 2 Ubi soft • 9.995 • • Rum. Pak 1-2 jugad. • En Cart. • Nº 37

Original plataformas con peleas entre gatos y ratones basadas en combos y poco variadas en golpes.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



86% 4 Proein • 11.990 ptas. • 1-2 jugad. • Rum. Pak • Exp. Pak • Nº 30 • Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE



91% 4 Spaco • 5.990 • 1-4 jug. • Rumble Pak • En cart. • Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2



92% 5 Proein • 11.490 Ptas. • Nº 28 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter



91% 4 Acclaim • 4.990 • 1 jugad. • Controller Pak • Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 Acclaim • 5.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Cont. Pak • Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS

93% 5 — Acclaim • 9.990 • 1-4 jugad. • Exp. Pak • Rum. Pak • Cont. Pak • Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch.*

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

86% 4 — Acclaim • 9.990 • 1-4 ju. • Exp. Pak • Rum. Pak • Cont. Pak • Nº 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99

94% 5 — Infogrames • 7.490 • 1-2 jugad. • Rum. Pak • Controller Pak • Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64

90% 4 — Nintendo • 5.990 • 1-2 jugad. • En Cart. • Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% 5 — Infogrames • 9.490 • 1-2 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON

85% 4 — Infogrames • 8.995 • 1-4 ju. • Rum. Pak • Cont. Pak • Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE

88% 4 — Acclaim • 10.990 • 1-4 ju. • Rum. Pak • Cont. Pak • Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF NO MERCY

92% 5 — Proein • 10.490 • En cart. • 1-4 ju. • Rum. Pak • Cont. Pak • Nº 37

Una gran mejora en las series de juegos de wrestling. Sin duda, la mejor elección.

WWF WARZONE

85% 4 — Acclaim • 10.490 • 1-4 jugad. • Rum. Pak • Controller Pak • Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono…

WWF WRESTLEMANIA 2000


90% 4 — Proein • 11.990 • 1-4 jugad. • Rumble Pak • Controller Pak • Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS

85% 4 — Virgin • Rumble Pak • 1-4 jugad. • Cont. Pak • Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY

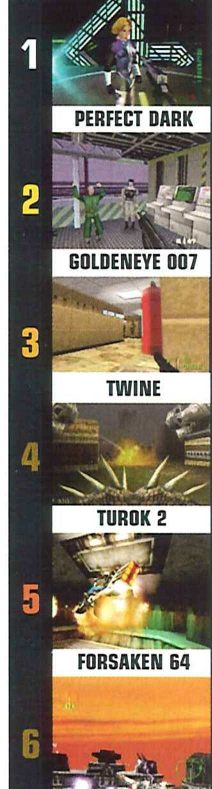
86% 5 — Nintendo • 6.990 • 1 jugad. • Rumble Pak • En cart • Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

40 WINKS	GT • 1-2 jugad. • Nº 25	78%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami • 1-2 jugad. • Nº 4 • 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64	Spaco • 1-2 jugad. • Nº 13 • 9.990	77%	1
ALL STAR BASEBALL	Acclaim • 1-4 jugad. • Nº 9 • 9.490	84%	3
BAKU BOMBERMAN	Nintendo • 1-4 jugad. • Nº 1 • 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami • 1-2 jugad. • Nº 4 • 9.990	77%	1
BLUES BROTHERS	Virgin • 1-2 jugad. • 9.990	59%	2
BOMBERMAN HERO	Nintendo • 1 jugad. • Nº 11 • 7.990	75%	1
BUCK BUMBLE	Ubi Soft • 1-2 jugad. • Nº 11 • 8.490	72%	2
BUST A MOVE	Acclaim • 1-2 jugad. • Nº 7 • 8.990	72%	2
CASTLEVANIA 64	Konami • 1 jugad. • Nº 17 • 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES	Konami • 1 jugad. • Nº 28 • 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST	Infogrames • 1-4 jugad. • Nº 1 • 4.990	70%	2
CIBER TIGER	NSC/GT • 1-2 jugad. • Nº 11	73%	3
CHOPPER ATTACK	EA • 1 jugad. • Nº 11 • Nº 8.990	82%	3
DAIKATANA	Proein • 1-4 jugad. • Nº 30	69%	3
DARK RIFT	Vic Tokay • 1-2 jug. • Nº 1 • 4.990 ptas.	81%	1
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT • 1-4 jugad. • Nº 28 •	67%	3
DISNEY'S TARZAN	Proein • 1 jugad. • Nº 29	45%	1
DUAL HEROES	Spacoi • 1-2 jugad. • Nº 7 • 9.990	65%	1
EARTHWORM JIM 3D	Virgin • 8.990 • 1 jugad. • Nº 25	78%	2
F1 POLE POSITION	Ubi Soft • 1-4 jugad. • Nº 1 • 7.990	81%	1
FLYING DRAGON	Proein • 1-2 jugad. • Nº 18 • 8.490	78%	2
GLOVER	Hasbro • 1 jugad. • Nº 14 • 6.990 ptas.	83%	4
HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS	Virgin • 1 jugad. • Nº 38 • 9.990	73%	3
HEXEN	NSC/GTI • 1-4 jugad. • Nº 13 • 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami • 1 jugad. • Nº 14 • 11.990	72%	3
HOT WHEELS	EA • 1/2 jugad. • Nº 26 •	68%	3
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	Acclaim • 1-4 jugad. • Nº 29	60%	2
KNOCKOUT KINGS	EA • 1-2 jugad. • Nº 25 • 9.990 ptas.	82%	3
MACE: THE DARK AGE	NSC • 1-2 jugad. • Nº 1 • 10.990 ptas.	81%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein • 1-2 jugad. • Nº 24 • 9.990	62%	2
MYDWAY'S GREATEST HITS	Virgin • 1-2 jugad. • Nº 38	71%	3
MISSION IMPOSIBLE	Infogrames • 1 jugad. • Nº 10 • 7.490 ptas.	84%	3

MONSTER TRUCK MADNESS	Proein • 1-2 jugad. • Nº 23 • 10.490	71%	2
MORTAL KOMBAT 4	NSC/GT • 1-2 jugad. • Nº 11 • 10.990 ptas.	84%	4
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames • 1-2 jugad. • Nº 1 • 13.490	71%	1
NBA HANGTIME	Acclaim • 1-4 jugad. • 9.490	75%	1
NBA JAM'99	Acclaim • 1-4 jugad. • 9.490	83%	4
NBA LIFE '99	EA • 1-4 jugad. • Nº 14 • 8.990 • Nº 5	64%	2
NBA LIFE 2000	EA • 1-4 jugad. • Nº 27 •	70%	3
NBA PRO'98	Konami • 1-4 jugad. • Nº 5 • 4.990 ptas.	82%	2
NHL BREAKAWAY'98	Acclaim • 1-4 jugad. • Nº 4 • 8.990 ptas.	84%	3
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI • 1-4 jugad. • Nº 8 • 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64	NSC/GTI • 1-2 jugad. • Nº 8 • 3.990 ptas.	79%	3
RAT ATTACK	Proein • 1-4 jugad. • Nº 26 •	70%	3
RE-VOLT	Acclaim • 1-4 jugad. • Nº 22 • 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS	Konami • 12.490 • 1-2 jugad. • Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64	Proein • 1-4 jugad. • Nº 26 •	69%	3
ROBOTRON 64	NSC/GTI • 11.990 • 1-2 jugad. • Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein • 1-4 jugad. • Nº 23 •	69%	1
SCARS	Ubi Soft • 1-4 jug. • Nº 13 • 11.990 ptas.	79%	3
SPACESTATION SILICON VALLEY	TAKE 2 • 1 jugad. • Nº 13 • 9.490 ptas.	83%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames • 1 jugad. • Nº 13 • 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000	EA • 1-2 jugad. • Nº 28 • 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE	Nintendo • 1-2 jugad. • Nº 4 • 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE	Ubi Soft • 9.995 • 1 jugad. • Nº 23	80%	3
TOP GEAR HYPERBIKE	Kemco/Proein • 1-2 jugad. • Nº 33	66%	3
TOP GEAR RALLY	Spaco • 1-2 jugad. • Nº 1 • 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY	Proein • 1 jugad. • Nº 26 •	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko • 1/2 jugad. • Nº 19 • 10.990	65%	2
VIGILANTE 8	Proein • 1-4 jugad. • Nº 29	63%	3
VIRTUAL POOL 64	Proein • 1-2 jugad. • Nº 18 • 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI • 1-2 jugad. • 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM	EA • 1-4 jugad. • Nº 28	78%	3
WCW VS NWO	Konami • 1-4 jugad. • Nº 6 • Nº 8.990	82%	3
WETRIX	Infogrames • 1-2 jugad. • Nº 6 • 4.990	81%	3

DE TIROS LARGOS





Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.570 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 7.995 ptas. Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago:
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....N.°: ....
Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 200 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64

Toad el cotilla

La vida de los famosos • Fiestas • Locales de moda

La princesa Peach tiene un nuevo pretendiente

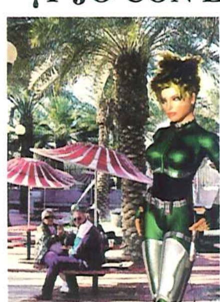
¡In fraganti! La princesa Peach y su misterioso acompañante, fotografiados frente a la cafetería donde acuden los famosos a tomar café.

Tras un tiempo retirada de la vida pública, vuelve a ser noticia. La seductora Peach ha sido vista del brazo de distintos acompañantes en los últimos años. Le han roto el corazón en varias ocasiones, pero siempre lo ha superado y ha vuelto a recuperar la sonrisa. Ahora, parece que ha rehecho su vida.

¡Qué me comentas! ha conseguido unas imágenes en exclusiva del miembro de la realeza más admirado y de su flamante galán. La semana pasada fueron vistos cuando salían a tomar algo. Entraron en un conocido local, en el que los famosos adictos a la cafeína pueden deleitarse con la especialidad de la casa: el té de champiñón, por el que están dispuestos a pagar una fortuna. Pese a que en la fotografía se ve a su alteza cabizbaja, parece claro a nuestros ojos que Peach es feliz junto a su pretendiente.

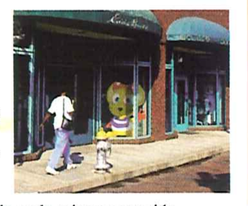
La identidad del acompañante aún no ha sido revelada, puede que no se trate de nadie relacionado con el mundo del espectáculo. Algunas fuentes han insinuado que es un amigo del playboy Mario, aunque la presencia de los fotógrafos parece incomodarle. No alcanzamos a comprender lo que nuestra encantadora princesa habrá visto en él. Por si acaso, tenemos vigiladas las tiendas de novias.

¡Y JO CON ESTOS PELOS!



Joanna Dark, la sensual empleada del Instituto Carrington, ha ido a la peluquería para someterse a un cambio de imagen. Los estilistas siempre habían coincidido en señalar su fascinante look, pero ahora su mundialmente conocido corte de pelo masculino será reemplazado por una creación más vistosa y cardada. El director del Instituto, Daniel Carrington, ha declarad o que está "consternado".

PIPSY LA MIRONA



Ha pasado mucho tiempo desde su última aparición (*Diddy Kong Racing*), pero *¡Qué me cuentas!* ha averiguado el paradero de la ratoncita Pipsy. La estrella de videojuegos venida a menos se ha recluido en el escaparate de una tienda de ropa. Se rumorea que otra estrella, Geoffrey de *Rainbow*, ha caído en la misma tentación.

BOND ESTÁ HARTO

James Bond se encierra en casa a la menor oportunidad porque odia ser una estrella. La fama, el éxito y la precisión milimétrica carecen de sentido para el maduro agente secreto. "La gente me asedia para que le firme un autógrafo. Ya no puedo ir de misión, porque me reconocen en todas partes. ¡No puedo más!", se queja entre sollozos.

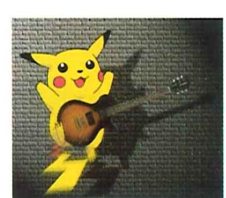
SAMUS SONRIENTE

Los pronósticos coinciden en que aparecerá en un nuevo shoot' em up, de ahí que se haya visto a la joven actriz Samus Aran entrenándose. A pesar de los rumores de que sus más estrechos colaboradores han sido despedidos, la estrella de Metroid se ha sometido a una operación de estética para quitarse las bolsas bajo los ojos y se ha hecho la liposucción. Dicen que vestirá una nueva armadura biomecánica.



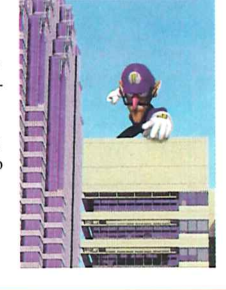
MAGNETISMO ANIMAL

Se rumorea que Pikachu ha firmado un contrato millonario con una conocida casa discográfica para grabar un álbum, que se editaría el año que viene. Se desconocen aún los detalles del contrato. Preguntado al respecto, el enérgico roedor nos contestó con evasivas. Suponemos que en su debut musical el ratón se decantará por la guitarra eléctrica en lugar de la clásica.



WALUIGI, EL NÚMERO DOS

Waluigi, fiel a su vestimenta de color violeta, se deshace en elogios cuando habla de su nuevo piso en La Moraleja. "Es mi paraíso terrenal, aquí me puedo relajar", comenta el infortunado rapero ex-tenista, rodeado por sillones de polipiel blancos y cuadros de Venecia. El bigotudo parece haber encontrado al fin su sitio.



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



NINTENDO 64 NEW MARIO PAK 18.990

NINTENDO 64 PIKACHU



~~20.990~~ 19.990

BANJOO-TOOIE




~~12.490~~ 11.990

MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) 4.990

MEMORY EXPANSION PAK 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) 2.990

RUMBLE PAK 3.490

TRANSFER PAK 2.990

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



~~19.990~~ 14.990

DONALD COUAC AT. ~~9.995~~ 9.495

DONKEY K. 64 + MEMORY ~~12.990~~ 12.490

EXCITEBIKE 64



~~9.990~~ 9.490

MARIO PARTY 2



~~9.990~~ 9.490

MARIO TENNIS



~~9.990~~ 9.490

MICKEY'S SPEEDWAY USA



~~12.490~~ 11.990

MICRO MACHINES 64 T.



1.990

PERFECT DARK



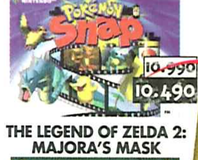
~~10.990~~ 10.490

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



~~12.490~~ 11.990

POKÉMON SNAP



~~10.990~~ 10.490

POWER R.: L.S.RESCUE ~~10.990~~ 10.490

QUAKE 64



1.990

S. FRANCISCO RUSH 2049



~~10.990~~ 10.490

TOM & JERRY: FIST OF F.



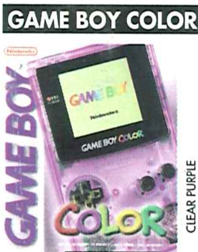
~~9.995~~ 9.495

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK



~~12.990~~ 12.490

GAME BOY COLOR



~~12.990~~ 12.490



ALICE IN WONDERLAND ~~7.490~~ 6.490

ALONE IN THE DARK: THE KNIGHTMARE ~~5.990~~ 5.490

BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND ~~6.490~~ 5.990

DONKEY KONG COUNTRY ~~6.990~~ 6.490

DOUG'S BIG GAME ~~6.990~~ 6.490

HORMIGAZ RACING



~~5.990~~ 5.490

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE



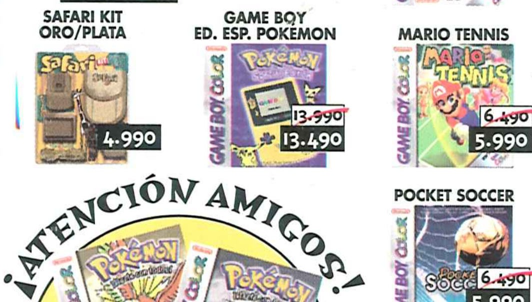


~~6.490~~ 5.990

LION KING SIMBA'S M. ADVENT.



~~6.490~~ 5.990



SAFARI KIT ORO/PLATA 4.990

GAME BOY ED. ESP. POKÉMON ~~13.990~~ 13.490

MARIO TENNIS ~~6.490~~ 5.990

MICKEY'S SPEEDWAY USA ~~7.490~~ 6.490

POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490

POKÉMON TRADING CARD ~~7.490~~ 6.490

POCKET SOCCER



~~6.490~~ 5.990

ROBIN HOOD



~~5.990~~ 5.495

RUGRATS EN PARÍS: LA PELÍCULA ~~6.490~~ 5.990

SWIV



~~6.490~~ 5.990

THE SIMPSON: TREEHOUSE OF HORROR



~~6.490~~ 5.990

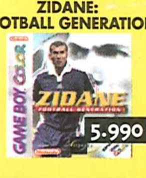
THUNDERBIRDS ~~6.490~~ 5.990

TOY STORY RACER



~~6.490~~ 5.990

ZIDANE: FOOTBALL GENERATION



5.990

¡ATENCIÓN AMIGOS!

6.990

RESERVA TU POKÉMON ORO O PLATA Y TE REGALAMOS UN CABLE LINK

Promoción válida hasta fin de existencias



pedidos por internet www.centromail.es



pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



EXIT